**SUMMONER • EVIL ISLANDS • NBA LIVE 2001 na CD**

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

# SECRET SERVICE

KWIECIEŃ (04/2001)
INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7 zł 90 gr
(zawiera 7% VAT)

GRY KOMPUTEROWE

**89**

## HEART OF WINTER exclusive!
Z powrotem w Dolinie Lodowego Wichru

## DESPERADOS exclusive!
W samo południe

## SETTLERS 4
Ziemia obiecana

## NBA LIVE 2001
Mistrzowski wsad?

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1641-7380
04
9 771641 738010

Odkryj, co sprawia ludziom największą przyjemność.
Zajrzyj na 65 stronę

## ROZDAJEMY PROCESORY
czytaj str. 101

*Projekt okładki: Pegaz Ass  Grafika: © INFOGRAMES Desperados*

# SUMMONER • EVIL ISLANDS • NBA LIVE 2001 na CD

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

# SECRET SERVICE CD

## KWIECIEŃ (04/2001)

INDEX 361593 ISSN 1426-7497 • SPRZĘT • INTERNET • CENA (zawiera 7% VAT) 13 zł 99 gr

89

exclusive!
## HEART OF WINTER
Z powrotem w Dolinie Lodowego Wichru

## DESPERADOS
exclusive!
W samo południe

## SETTLERS 4
Ziemia obiecana

## NBA LIVE 2001
Mistrzowski wsad?

Tu powinna znajdować się płyta CD-ROM
Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę

Odkryj,
co sprawia
ludziom największą
przyjemność.

Zajrzyj na 65 stronę

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1426-7497 04
9 771426 749965

## ROZDAJEMY PROCESORY

czytaj str. 101

*Projekt okładki: Pegaz Ass* *Grafika: © INFOGRAMES Desperados*

Secret Service. Magazyn gier komputerowych - polski miesięcznik o grach komputerowych wydawany w latach 1993 - 2001, przez wydawnictwo ProScript Sp. z o. o.

Secret Service od numeru 86 (01/2001) do numeru 91 (6/2001) włącznie, ukazywał się w dwóch wersjach: jako Secret Service (bez płyty) i Secret Service CD (z płytą). Obie wersje różniły się okładkami, pozostała zawartość była identyczna.

W pliku na pierwszych stronach znajdują się obie wersje okładek, natomiast pozostała zawartość jest taka sama dla obu wersji.

Specjalne podziękowania dla vangis'a za skan okładki.

Skanował i enkodował do formatu DjVu w 2013 - Xuio.

# TRAFFIC GIANT GOLD

## ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

*Czy stałeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekałeś na ceny biletów? Czy czekałeś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględną rywalizację.*

*Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najsłynniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.*

JoWooD Productions

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 JoWood Productions SoftwareAG, Wszelkie prawa zastrzeżone.

STO BOMB ATOMOWYCH ZRZUCONYCH NA PAŃSTWO WIELKOŚCI STANÓW ZJEDNOCZONYCH SPOWODUJE NATYCHMIASTOWĄ ŚMIERĆ 20% OBYWATELI. ICH ZGON ZOSTANIE WYWOŁANY WYSOKĄ TEMPERATURĄ EKSPLOZJI, SILNĄ FALĄ UDERZENIOWĄ I WYSOKĄ RADIACJĄ. POZOSTAŁE 80%, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE POTRZEBOWAŁO TAKTYKI...

PAMIĘTAJ! NIE MASZ ŻADNYCH SZANS W STARCIU Z BOMBĄ ATOMOWĄ!

Fallout Tactics

HIGIENA

ĆWICZENIA

SPRYT

POMYSŁOWOŚĆ

*Przygotuj się, myśl taktycznie!*

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

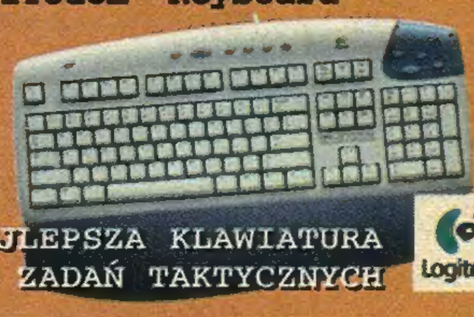
Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay™

Więcej informacji: **http://fallout.cdprojekt.com** | Patronat medialny: **www.gry.wp.pl**

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

iTouch™ Keyboard



NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

secret service
# MENU
kwiecień 2001
http://www.ssonline.com.pl/

secret service
MENU

89

*TROPICO – Fidello Castratos i jego bezludna wyspa!*


**8 Co na talerzu**

**10 Sserwis informacyjny**

**16 W przygotowaniu**

22 ..... Battle Isle: Dark Space
24 ..... Dragonriders: Chronicles of Pern
23 ..... Global Operations
20 ..... Hostile Waters: Antaeus Rising
16 ..... Majestic
18 ..... Medal of Honor: Allied Assault
29 ..... Outlive
28 ..... Resurrection
27 ..... Star Wars Episode I: Battle for Naboo
25 ..... X-COM Enforcer
21 ..... Zulu War

**30 Na pięć minut przed**

30 ..... Alone in the Dark 4
32 ..... Summoner
34 ..... Tropico

**36 Kombat Korner**

36 ..... Alien vs Predator
37 ..... Secret Kombat

**38 Recenzje/Opisy**

72 ..... Age of Sail 2
62 ..... Amateur League Golf
63 ..... Autobahn Racing
75 ..... Bugs Bunny & Taz Time Busters
80 ..... Cywilizacja 2: Próba czasu PL
38 ..... Desperados
51 ..... Dracula: The Last Sanctuary
61 ..... Ducati World
81 ..... Enemy Engaged PL
55 ..... Fur Fighters
48 ..... Heist
68 ..... Hellboy
42 ..... Icewind Dale: Heart of Winter
60 ..... Kawasaki Fantasy Motocross
80 ..... Kurka wodna PL
78 ..... Magic the Gathering: Magic Starter
58 ..... Nascar 4
66 ..... NBA Live 2001
76 ..... Original War
46 ..... Pizza Connection 2
81 ..... Puzzle Station PL
57 ..... Seraphim
44 ..... Settlers 4
56 ..... Telephony Tycoon
64 ..... The Corporate Machine
50 ..... The Messenger
52 ..... The Watchmaker
79 ..... Theme Park Inc.
70 ..... Three Kingdoms: Fate of the Dragon
77 ..... Time of Conflict
69 ..... Ultimate Paintball Challenge
53 ..... World War II: Normandy
74 ..... Worms World Party
54 ..... X-Plane

**82 Data Disc**

82 ..... Traffic Giant Gold

**83 W imadle**

83 ..... Baldur's Gate 2 cz. 5
90 ..... Evil Islands cz. 1
86 ..... Tomb Raider 5: Chronicles cz. 2

**94 Hardware**

98 ..... Intel Play QX3 Microscope
96 ..... LG MF-PD 330
96 ..... Matrox G450
98 ..... Neostrada
97 ..... Pamięci DDR
94 ..... Sieć w bloku
100 ..... Internet Translator
99 ..... Multimedialny kurs Worda i Excela 2000
100 ..... Na tropach chemii
99 ..... Tell Me More: Niemiecki

**103 KGB**

**118 Cybernet**

118 ..... www News
120 ..... Jak to z Internetem było
122 ..... Pułapka Wirtualnej Rzeczywistości
124 ..... Wampir legenda cz.2

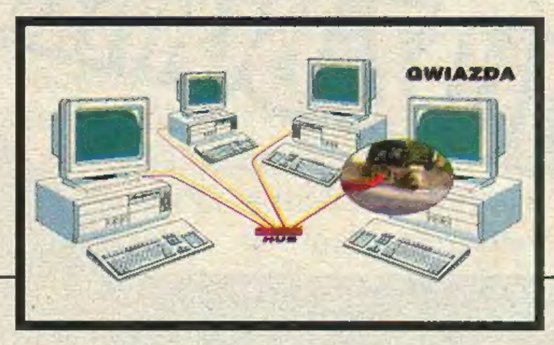
**130 Manga Room**

130 ..... Chirality: To the Promised Land

*ALONE IN THE DARK 4 – Czy ktoś boi się ciemności? A od czego są latarki?*

*DESPERADOS – Oto gra dla prawdziwych desperatów! Rewolwer i melonik, i rosyjska ruletka;)*

*HEART OF WINTER – Dolina Lodowego Wichru znalazła się w samym sercu zimy...*




*Sieć w bloku – Czyli o tym, jak nie dać się złapać w sieć!*

*Pamięci DDR – Artykuł poświęcony pamięci Don Duronicusa Rambusa*

**Redaktor naczelny**
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
*waldek@ssonline.com.pl*

**Z-ca red. nacz.**
Rafał „*Hunter*“Gałecki
*hunter @ssonline.com.pl*

**Sekretarz redakcji**
Rafał „*Zulu*“Skrzypek
*zulu@ssonline.com.pl*

**SS CD Manager**
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
*mamut@ssonline.com.pl*

**Zespół redakcyjny:**
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Michał „*Nefliqus*“ Kaliciak
Mirosław „*Qki*“ Kuk
Maciej „*Valpurgius*“ Hajnrich
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Zbigniew „*B-Beck*“ Jankowski
Jakub „*Gunner*“ Kaczmarek
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Jacek „*Randall*“ Piekara
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Marcin „*Campari*“ Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*“ Wierzbicki
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*“ Woźniak

**Design & DTP**
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

**Dział Reklamy**
Wojciech Krzemień
tel.(0-22) 652-37-37, 0 503 914 600
*reklama@ssonline.com.pl*

**Druk**
UNIPROM S.A. Warszawa
Nakład 120.000 egz.

**Adres do korespondencji**
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

**Sklepik firmowy**
Warszawa, ul. Biała 3 pok. 7
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

**redakcja@ssonline.com.pl**
**www.ssonline.com.pl**

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

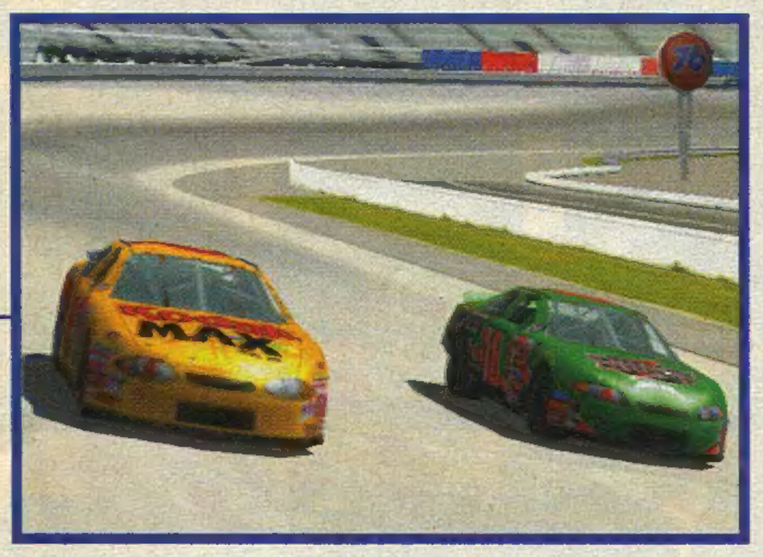
**Wydawca: ProScript Sp. z o.o.**

reklama

*SUMMONER – Gdy tytułowy bohater, zwany z polska Przyzywaczem, zagwiżdże, każdy demon mu zaaportuje*

*SETTLERS 4 – Mroczne plemię zaatakowało biednych setlusiów. Czy pomożecie im? – Pomożemy!*

*AGE OF SAIL 2 – Oto wiek żaglowców – dumnych i majestatycznych galeonów, szkunerów, brygów, fregat, krążowników, lotniskowców i u–botów...*



*NASCAR 4 – W nowej części tych superwyścigów, rozgrywanych na torze płaskowyżu Nasca można już robić 4 okrążenia!*

*NBA Live 2001 – Umiecie grać w kosza? W wielkim skrócie: chodzi o to, by wspólnie wystartować do jednej panienki – wygrywa ten, kto pierwszy dostanie kosza!*

# LISTA PRZEBOJÓW SS

**v. 2.0 kwiecień 2001**

**lista@ssonline.com.pl**

## Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

1. Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.
2. Głosy przyjmujemy wyłącznie:
   a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;
   b) w e–mailach z tematem/subjectem: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.
3. O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.
4. Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.
5. Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

### Objaśnienia znaków:

[!] – nowość na Liście
▲ – skok na wyższą pozycję Listy
▼ – spadek na niższą pozycję Listy
[2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

## Gra roku 2000!

### wyniki głosowania czytelników

### 1. BALDUR'S GATE 2

RPG; rec.: NSS 84; ocena: 9/10; CD Projekt

*Można się było spodziewać!*

### 2. DIABLO 2

RPG akcji multipl.; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

*Drugie na drugim*

### 3. COLIN McRAE RALLY 2.0

Rajd; rec.: SS 87; 9,5/10; CD Projekt

*Kto nie lubi poszaleć za kółkiem?*

### 4. FIFA 2001

Sport; rec.: NSS 85; ocena: 8/10; IM Group

*W nogę też gra prawie każdy*

### 5. AMERICAN McGEE'S ALICE

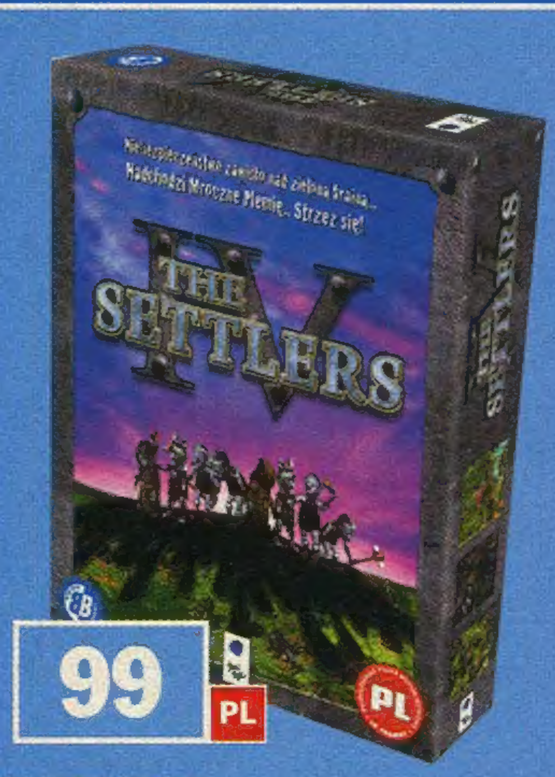
TPP; rec.: SS 87; ocena: 9,5/10; IM Group

*Bajka nie dla dzieci*

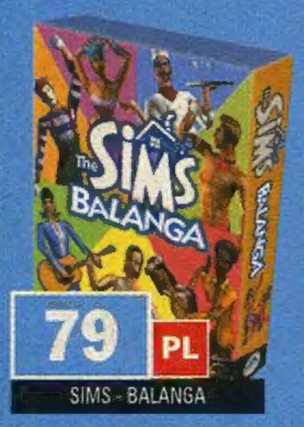
## SKALA OCEN:

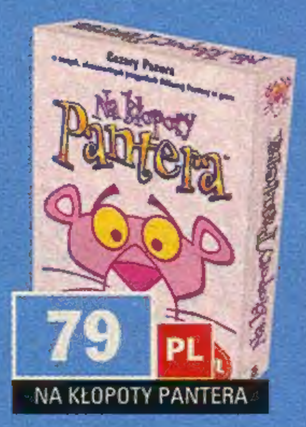
1. KASZANA I BADZIEW! Zabierzcie to ode mnie!
2. CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.
7. GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!

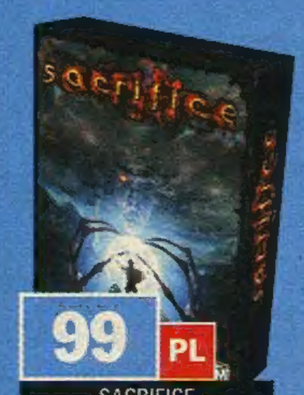
## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

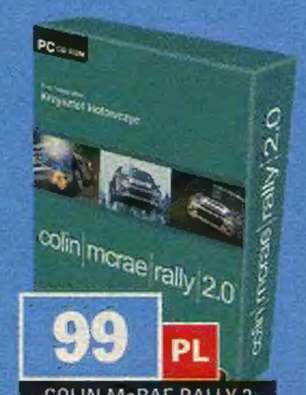



**THE SETTLERS IV**
Czwarta część sagi o małych osadnikach w doskonałej oprawie graficznej.



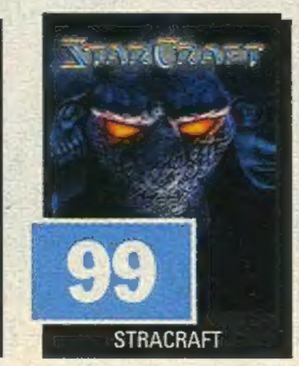



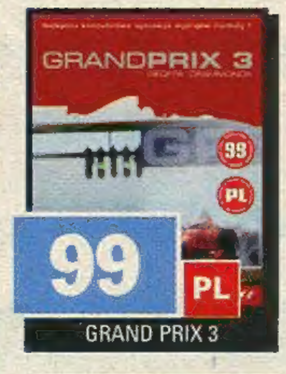



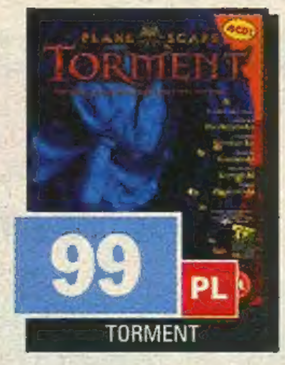



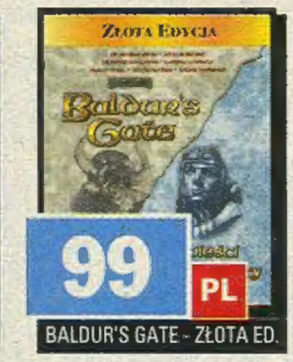
## OFERTA

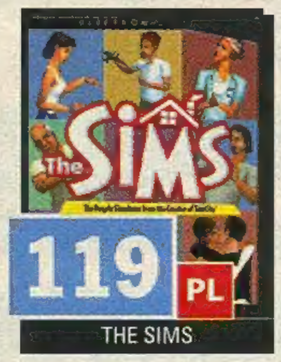
Pełną ofertę znajdziesz na stronie intrnetowej www.wirtualny.com











Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

**CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS**

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

**MAGIC THE GATHERING**

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

**NAJNOWSZY DODATEK DO GRY MAGIC THE GATHERING**

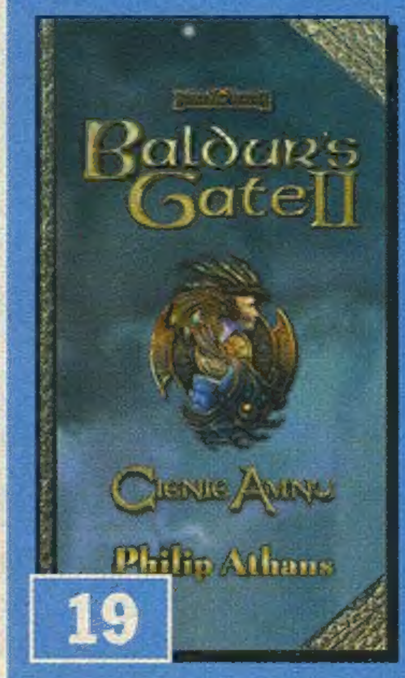
**PLANSHIFT**

W sprzedaży tylko zestaw zawierające 15 kart

POKÉMON WORLD

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

**PHILIP ATANS „WROTA BALDURA II"**




Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprowadzić go z powrotem. Krew boga mordu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi. Złodzieje Cienia, wampiry, nijnia oraz kamienne robaki budzą się do życia na Wybrzeżu Mieczy, w tętniącej akcją powieści Wrota Baldura II, będącej literackim rozwinięciem gry komputerowej.

**ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODZWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW. WIRTUALNY.COM**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# wirtualny świat

wirtualny.com

**Tel. (0-22) 519 69 69**

**fax : 519 69 70, www.wirtualny.com**

**ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa**

**e-mail: wirtualny@wirtualny.com**

**PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰**

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | AKCESORIA I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## FALLOUT TACTICS

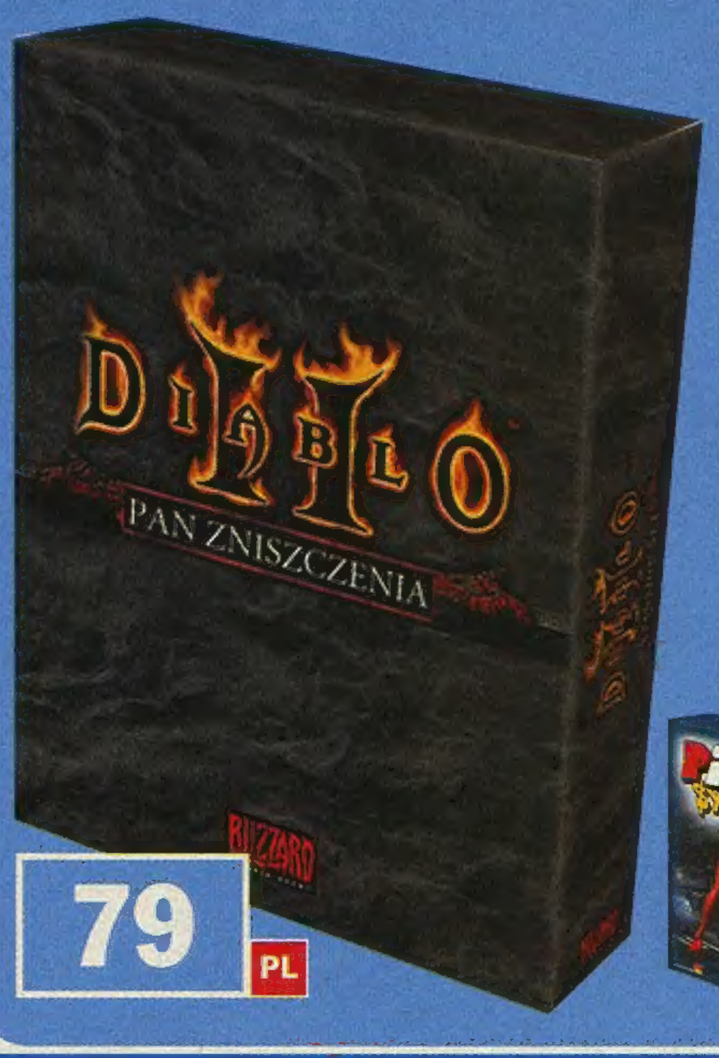
Akcja Fallout Tactics: Brotherhood of Steel rozgrywa się między wydarzeniami przedstawionymi w dwóch poprzednich grach. Dowodzisz bandą zimnokrwistych twardzieli zdolnych do przeżycia w najtrudniejszych warunkach. **Zamawiając grę przed premie-rą otrzymasz dodatkowo Legendę - zbiór opowiadań ze światów Magic the Gathering, Shadow-run, Wampir i Forgot-ten Realms.**

**PREMIERA: KWIECIEŃ/MARZEC 2001**

**99** PL

**Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactis otrzymasz GRATIS grę INVICTUS PL**

## DIABLO II - PAN ZNISZCZENIA




Kontynuacja hitu Diablo II. Na dodatek składa się akt V, gdzie w pościgu za Baal'em przemierzysz dzikie pustkowia barbarzyńskich krain.
W grze ponadto znajdziesz: dwie nowe postacie: Druida i Zabójczynię, 6 nowych questów, nowe przedmioty, nowe potwory.

**PREMIERA: CZERWIEC 2001**

**79** PL

**Zamawiając przed premierą grę Diablo 2 - Pan Zniszczenia otrzymasz GRATIS grę PIZZA SYNDICATE**

## PIZZA CONNECTION 2

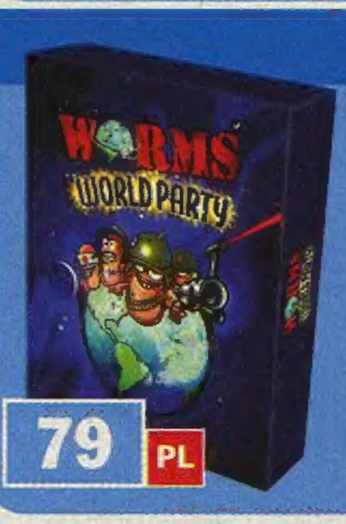
W Pizza Connection 2 podobnie jak w wypadku Pizza Syndicate zadaniem gracza jest założenie i prowadzenie sieci pizzerii. Gracz zajmuje się wszystkim - od układania menu, poprzez projektowanie wnętrza lokalu, a skończywszy na prowadzeniu kampanii reklamowych.

**PREMIERA: MARZEC 2001**

**79** PL

**Zamawiając przed premierą grę Pizza Connection otrzymasz GRATIS grę DESCENT 3 PL**

## WORMS WORLD PARTY




Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misj i kilkadziesią rodzajów broni.

**PREMIERA: MARZEC 2001**

**79** PL

**Zamawiając przed premierą grę Worms World Party otrzymasz GRATIS grę HOPKINS FBI PL**

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

**W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.**

**Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:**

**http://www.gry.wp.pl/**

***Dziś wstęp nietypowy, bo pisany z głębi serca. Grypa okrutna dopadła Warszawę, zmieniając jej mieszkańców w ociekające śluzem zombie. Tylko nieliczni stawili chorobie czoła i zdołali utrzymać się na nogach...***

***Dobra, koniec głupot! W tym miesiącu na dobre już ruszył dział redakcyjny. Znajdziecie w nim kilka ciekawych – jak mniemam – rzeczy, przygotowanych przez autorów Secret Service. Szczególną uwagę zwróćcie na sekcję strategiczną autorstwa Bergera – każdy fan tego tematu powinien znaleźć tu coś dla siebie. Zresztą, zajrzyjcie i przekonajcie się sami. My ze swej strony dokładamy wszelkich starań, aby płyta spełniała Wasze oczekiwania. Tradycyjnie już, w razie jakichś wątpliwości, sugestii lub chęci posłania nam kilku bluzgów, zapraszamy do pisania na adres cd@ssonline.com.pl*** *von Dirt*

**Demo miesiąca** to oczywiście **SUMMONER**. Ten sam, którego zapowiedzi pojawiają się w pismach branżowych już od wielu lat! W wersji 1.01 zebrał już na świecie wiele pochlebnych opinii. I trudno się dziwić, bo znany z umiłowania do szczegółów THQ dopracowywał go tak długo, jak było to tylko możliwe. Czego można spodziewać się po prezentacji miesiąca? Na dobrą sprawę – wszystkiego tego, co pozytywne! Jako Joseph, młody czarownik, wyruszasz, graczu, na długą i pełną niebezpieczeństw wyprawę, która pomoże Ci poznać samego siebie i okiełznać drzemiące w Tobie moce. Najważniejsze jest jednak to, że podczas swej wędrówki napotkasz szereg mniej lub bardziej agresywnych postaci, stoczysz multum pojedynków i dokonasz czynów wielce chwalebnych. A w końcu o to chodzi w grach RPG – ta szykuje się jako klasyk. Swoją drogą, takie tytuły jak SUMMONER właśnie doskonale ukazują nam tendencje zmian na rynku gier komputerowych. Jeszcze rok, dwa lata temu gra fabularna z tak dopracowaną grafiką stanowiłaby swoisty ewenement (vide ULTIMA ASCENSION), dziś ludzie z THQ stoją przed ciężkim zadaniem – w końcu w zeszłym miesiącu ukazało się EVIL ISLANDS :)

## KARTA DAŃ

Na naszej płycie znalazło się także miejsce dla wielu innych dem – niekiedy różniących się od siebie niczym ogień i woda. Młodsi gracze znajdą tu dla siebie coś tak przyjemnego, jak **BATTLE FOR NABOO** – prostą strzelaninę o wielkich ideałach. Jako pilot doborowych wojsk królowej Amidali gracz będzie latał jednym z wielu znanych z „Wojen Gwiezdnych" pojazdów i strzelał do wrażych sił Federacji Handlowej. Trzeba przyznać, że BATTLE FOR NABOO jest swej prostocie nad wyraz wciągające. Gdy już będziecie mieli dość fantastycznych bitew, możecie przesiąść się do pojazdu nie mniej fantastycznego – ścigacza klasy Ducati. **DUCATI WORLD**, bo o tej grze mowa, to nowe wydawnictwo słynnego Acclaim – ładne otoczenie (przygotowane do wysokiej rozdzielczości) i spora liczba detali. Symulatory i wyścigi mają w naszym kraju niemałą rzeszę wielbicieli i nie ma chyba potrzeby nikogo specjalnie do nich zachęcać. Była już kosmiczna strzelanina i wysokooktanowe wyścigi – czas na grę z gruntu nienormalną i mogącą poszczycić się nietypową grafiką. **MOONSHINE RUNNERS** to – jak określają swe dzieło sami autorzy – „surrealistyczne wyścigi bolidów" i jest to chyba najbardziej adekwatne określenie. Warto zauważyć, że „Moonshine" tłumaczyć można na dwa sposoby: jeśli się uprzeć, można rozumieć to jako „W blasku księżyca", lecz jest to także amerykański odpowiednik... bimbru. Zresztą, ile osób, tyle interpretacji, a jedyne, co ważne, to kwestia, czy gra spodoba się Wam, czy też nie. Sprawdźcie to i dajcie porwać się szaleństwu... Od razu po tym musicie zabrać się za **NO**



## OBSŁUGA MENU

- SS CD menu obsługuje się za pomocą myszy.
- Aktywne opcje wybiera się klikając je lewym przyciskiem.



- Menu główne – opcje: Demo miesiąca, Dema gier, Shareware, Archiwum, Trainery, Patche. Wybór dowolnej opcji otwiera jej submenu.



- Wybór opcji Menu główne – powrót do głównego menu.




- Wybór opcji Exit – zakończenie pracy SS CD.




- Info – podświetlony oznacza, że po kliknięciu otworzy się opis programu.
- W submenu opcji Archiwum można wybrać jedną z aktywnych ikon:



- Ikona strzykawki – Archiwum Tips & Tricks



- Ikona CD – archiwum ostatnich SS CD



- Ikona pisma – archiwum ostatnich numerów SS.
- Gdy chcesz skorzystać z jakiegokolwiek programu z SS CD (demo/shareware/trainer/patch), wybierz jego tytuł z listy, co uaktywni dodatkowe opcje. Wybierz opcję Instalacja, a po jej ukończeniu opcję Uruchom. Wybierz opcję Odinstalowanie, by usunąć z dysku twardego swojego komputera zainstalowany z SS CD menu program.



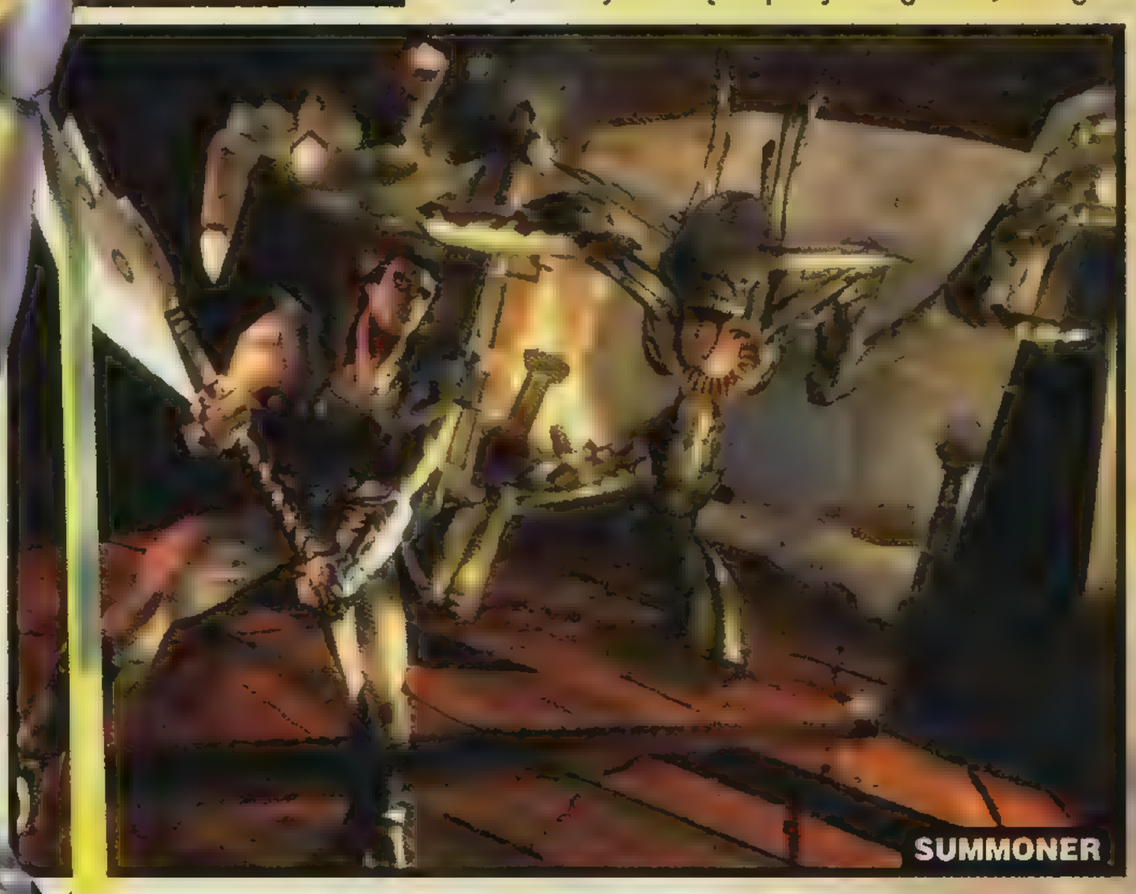

## INSTALACJA (na skróty)

- ***Włóż SS CD do napędu CD-ROM w swoim komputerze PC.***
- ***Jeśli SS CD menu nie pojawi się automatycznie, rozwiń okno Mój komputer i wybierz ikonę dysku CD.***
- ***Poleceniem „Eksploruj" otwórz okno zawartości dysku CD.***
- ***Uruchom plik SSCD.exe > na ekranie pojawi się okno z warunkami korzystania z SS CD. Przeczytaj je. Jeśli nie akceptujesz tych warunków, wybierz aktywne pola „NIE" lub „Exit" – opuścisz program.***
- ***Jeśli akceptujesz te warunki, wybierz „TAK" > na ekranie pojawi się okno SS CD menu.***

# TALERZU SS CD

**ESCAPE**, czyli „bezstresową" szkółkę fragowania. „Brak Ucieczki" to gra podobna do obecnego, notabene, na naszej płycie **HIRED TEAM**, jednakże tutaj kwestia wybijania przeciwników zrealizowana została w konwencji strawnej dla młodszych graczy. Coś za coś – można dopuszczać pacholęcia do NO ESCAPE, ale fontann krwi i eksplodujących korpusików tutaj nie doświadczycie...

Jeżeli nie graliście jeszcze w recenzowane



w zeszłym miesiącu **EVIL ISLANDS**, to nadszedł czas, aby nadrobić te zaległości. „Wyspy Zła" są produkcją zbliżoną do omawianego już SUMMONERA, przy czym ten tytuł zdobył już niemałą grupę zdeklarowanych wielbicieli. W recenzjach gry wciąż przewijają się zachwyty nad bogatym scenariuszem, oszałamiającą grafiką i doskonałym wykonaniem – w końcu rozbudowane RPG–i, które jeszcze wyglądają świetnie, zdarzają się nader rzadko. Według specjalistów w dziedzinie EVIL ISLANDS to pozycja obowiązkowa. Rzutem na taśmę warto obejrzeć też **RESURRECTION** – nie jest to wprawdzie gra fabularna, lecz osadzona została w podobnie fantastycznym świecie. Jeśli szukać dla RESSURECTION odpowiednika w historii, to najbliższą tu pozycją byłby z pewnością RUNE. W obu musimy bowiem kierować losami wielkiego wojownika, dzierżącego w rękach miecz, który przewyższa go rozmiarami. Nie jestem pewien, czy nadchodzi tu następca RUNE, gdyż pora jeszcze młoda, ale z całą pewnością warto jest przyjrzeć się „Rezurekcji" z bliska.

Fani krwawej jatki znajdą dla siebie coś nietypowego, bo wspomniany już **HIRED TEAM TRIAL**. Dlaczego piszę, iż jest to coś nietypowego? Mamy tu bowiem do czynienia z produkcją debiutantów, którzy nie zdobyli jeszcze rozgłosu na świecie. Engine graficzny HT nie jest może tak dobry jak ten z UNREAL TOURNAMENT, lecz z całą pewnością jest na co popatrzeć. To bardzo dobrze, że znów zaczynają pojawiać się produkcje firm nieznanych, gdyż wraz ze „świeżą krwią" pojawiają się nowe, ciekawe pomysły, które mogłyby nie przejść w wielkich firmach z tzw. tradycjami.

Nie znaczy to, oczywiście, że „klasycy" gier komputerowych niczym nie mogą nas zaskoczyć. Na przykład takie EA Sports, firma–matka kolejnych wersji komputerowego kosza. Demo jej najnowszej gry, **NBA LIVE 2001**, czeka sobie spokojnie na naszej płycie, aż ktoś je zainstaluje i... opadnie mu szczęka. Tradycyjnie dopracowane zostały wszelkie elementy programu, zaś grafika uczyniona została bardziej efektowną. Aż strach pomyśleć, co to będzie za kilka lat, gdy komputery będą w stanie udźwignąć marzenia twórców gier komputerowych – zobaczycie, na swój sposób będzie ciekawie...:)

### SZEF KUCHNI POLECA

Na naszym talerzu znajdziecie też liczne trainery i patche. Ponadto w tym miesiącu wyjątkowo obrodził dział shareware. Można śmiało powiedzieć, że w tym miesiącu każdy znajdzie w nim coś dla siebie. Polska wersja DirectX 8.0 to pakiet, który przyda się każdemu graczowi – zaryzykuję wręcz stwierdzenie, że jest to do grania rzecz zgoła niezbędna! Znajdziecie też najświeższe sterowniki do kart graficznych firm Matrox, nVidia i trzech pokoleń Voodoo. Poza tym Pegaz wydłubał dla Was same perełki z dziedziny obróbki audio, począwszy od softu do zgrywania płyt CD, poprzez kodowanie muzyki do MP3 i – dla ambitnych – programy do edycji dźwięku. Ja sam zaś osobiście najbardziej polecam Wam uroczego Napstera, którego posiadanie powinno być moralnym obowiązkiem każdego użytkownika Internetu – wielkie wytwórnie fonograficzne nie będą pluć nam w twarz! Arrgh!

*Anzelmo von Dirt*

## Co to jest PATCH?

*Patch, nazywany czasem „łatą", jest prostym programikiem, napisanym przez twórców gry, do której jest przeznaczony, usuwającym z tej gry tzw. bugi, czyli błędy, lub (znacznie rzadziej) w ograniczonym zakresie usprawniającym jej działanie. Patche na ogół oznaczone są numerem wersji określającym ich aktualność, gdyż czasem powstaje nawet kilka patchy do jednej gry. Aktualny patch zawsze posiada wyższy numer wersji, w odróżnieniu od patchy starszych. Uwaga! – patche działają tylko z tymi grami, do których są przeznaczone.*

## Co to jest TRAINER?

*Trainer to prosty programik cheatujący (dodający więcej pieniędzy, „życ" itp.) grę, do której został napisany, poprzez wprowadzanie zmian w danych tej gry. Uwaga! – trainery działają tylko wtedy, gdy gra jest uruchomiona! Najlepiej najpierw uruchomić trainera, następnie grę, choć czasem bywa odwrotnie. Jeśli trainer ma opis, należy go przeczytać. W trainerze należy wybrać interesujące nas opcje (jeśli są) i wrócić do gry. Uwaga! – nie należy wyłączać trainera, zanim nie wyłączy się gry! Trzeba też pamiętać, że każdy trainer działa tylko z tą wersją gry, do której został napisany – to najczęstszy problem „niedziałających" trainerów.*

## SS CD 89 SPIS TREŚCI

**DEMO MIESIĄCA:**
**Summoner**

**DEMA GIER:**
Battle for.Naboo
Ducati World
Evil Islands
Hired Team
Moonshine Runners
NBA Live 2001
NoEscape
Resurrection

**SHAREWARE:**
AcdSee 3.1
Audiogalaxy Satellite Agent 0.601b
Audiograbber 1.70 build 2
CoolEdit 2000 1.1
DirectX 8.0 PL
Easy CD–DA Extractor 4.30
ICQ ver. 2000b Build 3264
Napster 2.0 beta 9.6
Paint Shop Pro 6.01
Rosoft Audio Recorder
Sterowniki Matrox 6.21
Sterowniki nVidia 6.50
Ultimate Encoder 2000 2.01
Voodoo Reference Drivers
Voodoo 2 Reference Drivers
Voodoo 3 Reference Drivers
Winamp 2.72

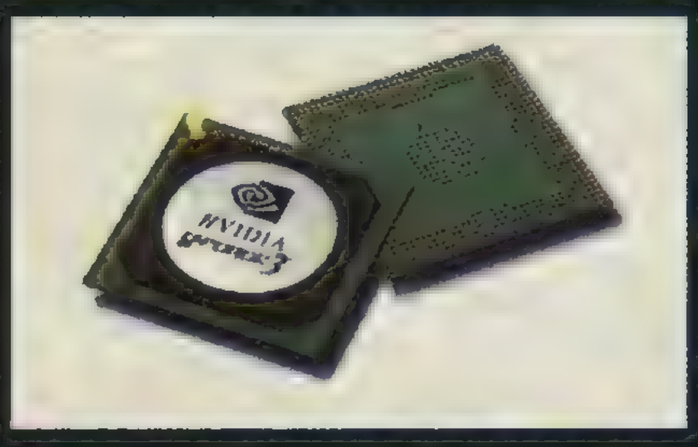
**PATCHE:**
Battle Isle: The Andosia War
Cywilizacja 2: Próba czasu
Delta Force: Land Warrior
Jet Fighter 4
Kingdom Under Fire
Sea Dogs
Sin
Sudden Strike
Summoner Demo

**TRAINERY:**
Arabian Nights
Cabela's off–road adventure
Cossacks
Fate of the Dragon
Settlers 4
Sheep
Traffic Giant
World Championship
X–Scooter

**KGB:**
Gry Wojenne
Thorgal

**Microstar zapowiedział dwie nowe płyty główne obsługujące pamięci DDR. Pro 266 Plus-I ma być przeznaczona do obsługi procesorów Intela na sockecie 370/FC-PGA i bazować na chipsecie Via Apollo Pro 266. Zaoferuje 1 slot AGP Pro, 1 slot CNR oraz 6 PCI. W trzech bankach DIMM umieścimy do 3 GB DDR SDRAM. Płyta będzie mieć 6 portów USB, zintegrowany dźwięk oraz interfejs ATA-100. Model o oznaczeniu Pro 266 Master-I różni się od niej liczbą slotów PCI (5), a także obsługą pamięci DDR (3 banki) i zwykłych PC133 SDRAM (2 banki). Wyposażony jest w kontroler IDE RAID Promise.**

**Podczas konferencji Intel Developer Forum nVidia przedstawiła od dawna wyczekiwany chip NV20, czyli GeForce3. Oto jego krótka specyfikacja: technologia 0,15 mikrona, 57 mln tranzystorów (Pentium 4 Intela ma 42 mln!), 200-MHz zegar, 4 potoki wykonawcze (każdy zdolny do pracy nad 4 teksturami jednocześnie), 460 MHz pamięci DDR. Mamy tu kilka znaczących innowacji. Dzięki takim technologiom, jak: nfiniteFX engine, w pełni programowalny Vertex Shader czy Pixel Shader, nowa kość graficzna została odebrana jako ogromny krok naprzód na drodze do fotorealistycznej grafiki w nadchodzących grach. Nie to jest więc tylko szybsza wersja GeForce2, ale nowa jakość na rynku. Na gry pokazujące pełnię jej możliwości będziemy musieli zapewne poczekać do końca tego roku. Jedną z nich może być UNREAL 2, który w każdej scenie ma mieć średnio 10-100 razy więcej wielokątów aniżeli jego poprzednik!**



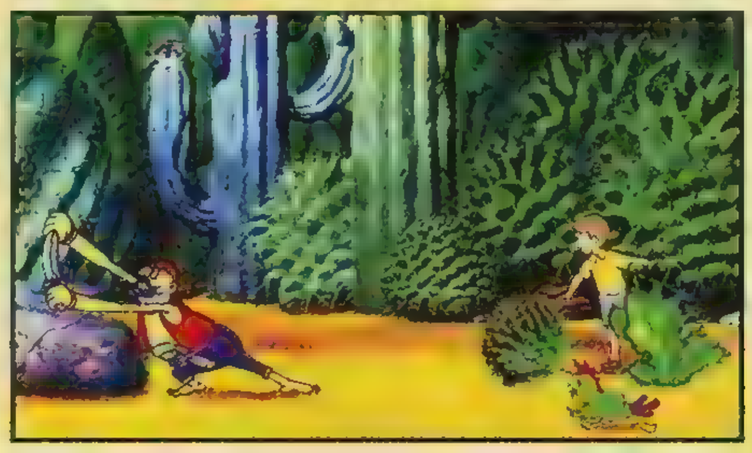

**Asus i Leadtek to tylko niektórzy z producentów kart graficznych, decydujących się bazować na GeForce3 nVidii. Mamy już trochę wieści o ich najnowszej ofercie. Np. Asus 8200 Pure w odróżnieniu od swej wersji Deluxe nie będzie miał wejścia telewizyjnego. Wszystkie karty mają za to mieć wyjście telewizyjne, a Leadtek WinFast GeForce3 TD jeszcze DVI-out. Asus 8200 Deluxe będzie miał w standardzie okulary 3D. Zegar procesora i pamięci jest we wszystkich wypadkach taki sam - 200 MHz rdzenia i 460 MHz pamięci DDR. Sterowniki do wszystkich 3 kart umożliwiają podkręcanie (tak pamięci, jak i samego układu), a w przypadku Leadteka będziemy mogli dodatkowo na bieżąco śledzić temperaturę i napięcie nie tylko na karcie, ale także samego chipu. Ceny: Asus 8200 Pure - ok. 549 dolarów, wersja Deluxe o 50 dolców więcej, a karta Leadteka - 570 zielonych. Trzeba przy-**

# POLSKI RYNEK

## CD Projekt

W tym miesiącu CD Projekt planuje wydanie następujących tytułów: ● DRACULA – ZMATCHWYWSTANIE [2xCD] ● NA KŁOPOTY PANTERA [2xCD] ● ORIGINAL WAR ● ICEWIND DALE: HEART OF WINTER ● ICEWIND DALE: ZŁOTA EDYCJA [3xCD] ● GIANTS [2xCD]. Nie trzeba chyba przypominać, że wszystkie te gierki będą dostępne w naszym ojczystym języku. A oto garść informacji na temat produktów, które już wyszły lub niebawem wyjdą dzięki CD Projektowi.

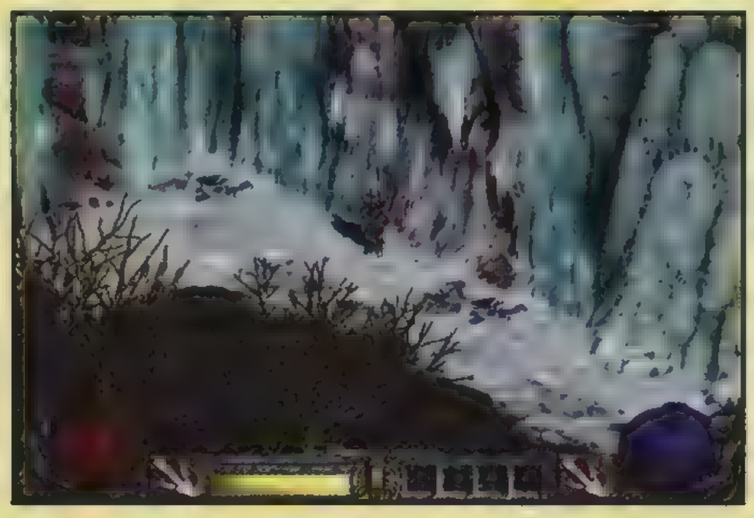
**ADAŚ I PIRAT BARNABA 2** – Pamiętacie dzielnego chłopca, któremu niestraszna jest ani pełna egzotycznych niespodzianek dżungla,

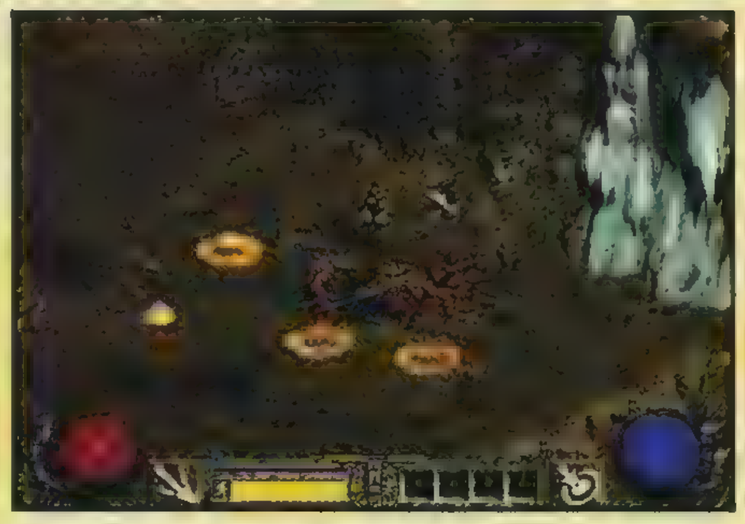


ani okrutny pirat Barnaba? Pierwsza część tej gry okazała się wielkim sukcesem, więc wydawcy zadecydowali się kontynuować opowieść o perypetiach Adasia. Druga część przygód tego sympatycznego bohatera już wkrótce zaskoczy nas nowymi pomysłami i niebezpiecznymi zagadkami. Tak jak i jej poprzedniczka ma zachwycić nas ładną, ręcznie rysowaną grafiką i wesołą muzyką. ADAŚ I PIRAT BARNABA 2 jest grą całkowicie pozbawioną przemocy – rodzice mogą więc bez obaw zaproponować ją swoim pociechom. Zostanie wydana w całości po polsku, a warto dodać, że w pracach nad nią uczestniczyło wielu znakomitych aktorów – np. w rolę pirata Barnaby wciela się Wiktor Zborowski.

**FALLOUT TACTICS PL** – Tych, którzy zechcą legalnie wejść w posiadanie polskiej wersji FALLOUT TACTICS, spotka wkrótce bardzo miła niespodzianka. Otóż w pudełku z grą znajdą bonusową płytę CD, a na niej m.in. dodatkową rozległą misję oraz... podręcznik do „papierowego" Fallouta! Dokument (format PDF) po wydrukowaniu może być używany jako klasyczny podręcznik dla mistrza gry! Fanom zalecamy również odwiedzenie strony http://fallout.cdprojekt.com. Wystarczy wykazać się minimalną wiedzą na temat tej serii, by wygrać fajny osprzęt do peceta. Przypomnijmy – FALLOUT TACTICS będzie wydany w polskiej wersji językowej i będzie kosztował jedynie 99 zł!!! Data premiery – połowa kwietnia.

**DIABLO 2 EXPANSION SET** – Milowymi krokami zbliża się dodatek do DIABLO 2. Gracz uda się śladami Baala, ostatniego z trzech demonów, aż na lodowe pustkowia północy, zamieszkane przez groźne plemiona barbarzyńców. Baal zamierza zbezcześcić święty Ka-





mień Świata, który chroni sferę śmiertelników przed siłami piekieł. Naszym zadaniem będzie nie tylko powstrzymanie go, lecz również pozbycie się raz na zawsze. Dodano dwie nowe klasy postaci (druid i zabójca), nowe potwory, nowe obszary i – może przede wszystkim – setki nowych przedmiotów. Ponadto zmieniła się pojemność skrzyni, co powinno ucieszyć wszystkich zbieraczy.

## IM GROUP

W kwietniu IM Group zamierza wypuścić na rynek następujące gry: ● ADVENTURE PINBALL (99 zł) ● BLACK & WHITE (119 zł) ● COMMANDOS AMMOPACK (99 zł) ● FORD RACING 2001 (79 zł) ● HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGON (79 zł) ● HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF UNDERWORLD (79 zł) ● HOUSE OF THE DEAD 2 (99 zł) ● LEGO ISLAND 2 (99 zł) ● LEGO ROCK RAIDERS (99 zł) ● THE SIMS: BALANGA (79 zł) ● THE TYPING OF THE DEAD (99 zł) ● TWOJE KRESKÓWKI: LUCKY LUKE (49 zł) ● TWOJE KRESKÓWKI: SMERFY (49 zł) ● ULTIMA ONLINE: THE THIRD DAWN (119 zł).

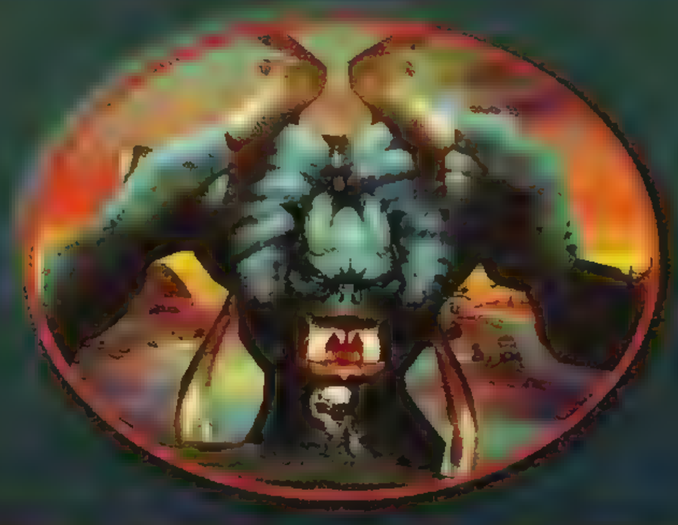
I jeszcze krótka informacja o THE SIMS. Oto firma Electronic Arts wypuściła nowy dodatek do

tej gry, nazwany THE SIMS: HOUSE PARTY. W Polsce będzie on nosił nazwę THE SIMS: BALANGA. Znajdziecie w nim między innymi nowe postacie, nowe domy, sprzęty, a także wiele innych rzeczy. Ukończono już lokalizację tego produktu, a do sprzedaży trafi on na przełomie marca i kwietnia.

## PLAY IT

Oto spis gier, które Play It wyda w tym miesiącu: ● TRIBES 2 (99 zł) ● DUKE NUKEM LAND OF THE BABES (PSX, 129 zł) ● KISS: PINBALL (PSX, 69 zł) ● MYST 3: EXILE (99 zł).

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !



## TRZY RASY

## JEDNA WYSPA

## WIELKI KONFLIKT

# GIANTS

## OBYWATEL KABUTO

Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.

Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.

Pokieruj Władczyniami Mórz i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.

PL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

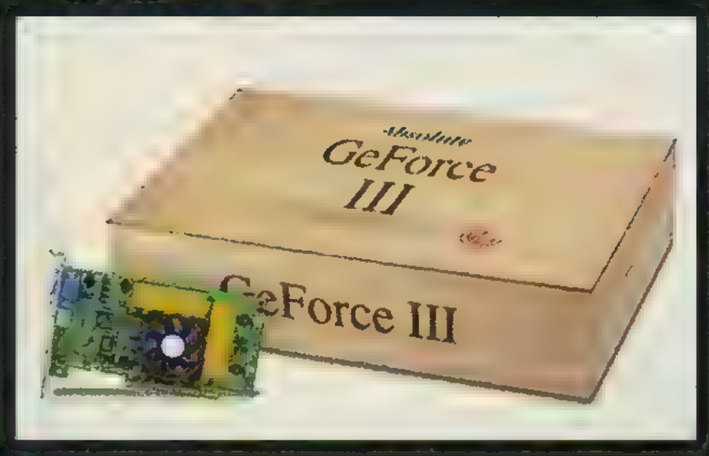
PLANET MOON STUDIOS

Interplay

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: *http://www.gry.wp.pl/*

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants, Giants: Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers" i Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

znać, że dla polskiego gracza ceny raczej zaporowe...




**Intel znowu przesunął premierę procesora Itanium, tym razem na II kwartał tego roku. Tym samym procek ten ma już ponadroczny poślizg i rynkowi analitycy przypuszczają, że jego premiera w ogóle nie nastąpi. Zastąpi go zapewne od razu testowany już McKinley, którego mamy ujrzeć na początku przyszłego roku.**

**Po sensacyjnej informacji o porzuceniu przez firmę Creative rynku kart graficznych teraz do naszych uszu doszła kolejna zadziwiająca wieść. Oto wg niektórych źródeł firma ta podpisała z nVidią umowę, na mocy której będzie produkowała karty graficzne oparte na chipie VSA-100, czyli popularne Voodoo5, które w ogromnych jeszcze ilościach zalegają magazyny tego ostatniego producenta. Ciekawe, czy karty Creative z Voodoo na pokładzie pojawią się na rynku w specjalnych, promocyjnych cenach?**

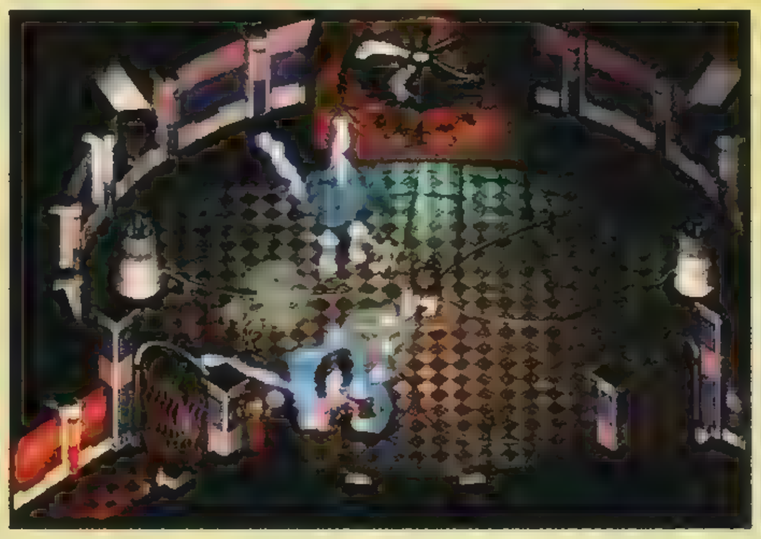
**Intel chce jeszcze w tym roku zdominować rynek desktop procesorami P4. W tym celu zrezygnował już z planów produkcji Tualatina, czyli PIII w technologii 0,13 mikrona na szeroką skalę. Procki te ujrzymy więc raczej tylko w komputerach przenośnych. Dodatkowo Intel chce sukcesywnie i systematycznie obniżać cenę P4, tak aby pod koniec roku można było kupić komputer z P4 za mniej niż 1000 dolarów. W tym roku Intel większość swych mocy produkcyjnych przeznaczy na P4 oraz Northwood, czyli P4 z cache'em L2 512 kB, wykonany w technologii 0,13 mikrona. Układ ten pracuje z napięciem 1,3 V i wymaga nowej podstawki mPGA478. Na rynku pamięci mają być znaczne obniżki cen modułów RDRAM. Kolejną dobrą informacją jest zapowiedziana na III kwartał tego roku premiera chipsetu Brookdale, obsługującego tanie pamięci SDRAM. Era Pentium 4 zbliża się więc wielkimi krokami.**

**AMD przedstawiło dwa nowe procesory. Są nimi Athlon 1,3 GHz, pracujący na 200-MHz magistrali, oraz Athlon 1,33 GHZ, obsługujący magistralę 266 MHz. Cena tych układów wynosić ma niewiele ponad 300 zielonych.**

# NAJNOWSZE GRY:

## BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

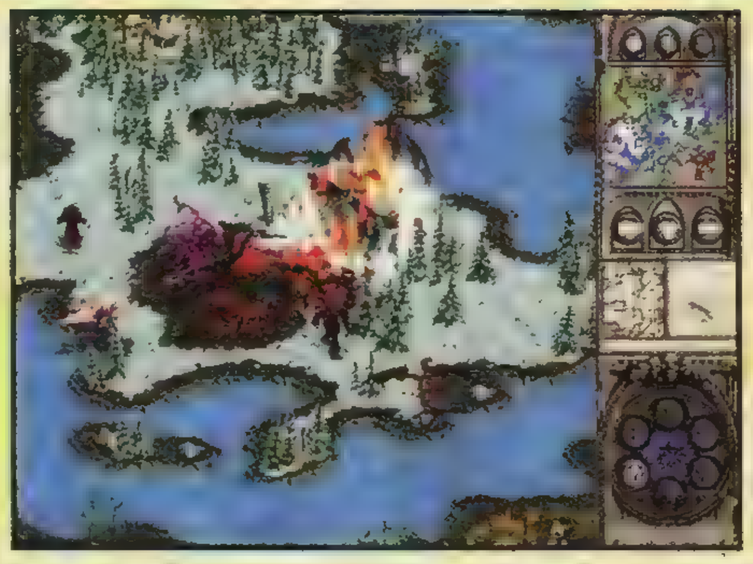
Nie wszyscy jeszcze zdążyli ukończyć BG2, a już szykuje się dodatek do tej wspaniałej gry RPG. THRONE OF BHAAL ma stanowić trzecią i ostatnią część sagi, choć z pewnych względów zostanie wypuszczony jako dodatek do części drugiej, zamiast jako BG3 (choć może i ta jeszcze się kiedyś pojawi – nigdy nic nie wiadomo). Jego fabuła rozpoczyna się w tym momencie, w którym kończy się SHADOWS OF AMN. Jeżeli grałeś

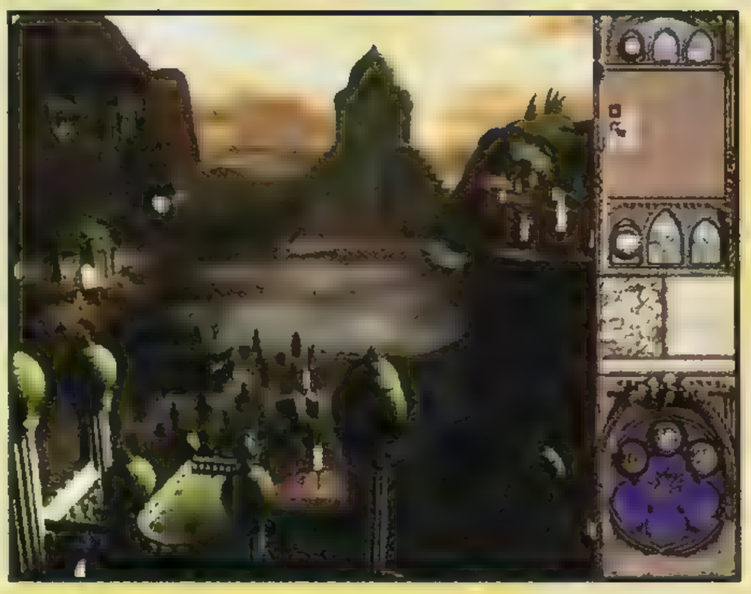


w BG2, najlepiej będzie, jeżeli zagrasz swoją starą postacią. Jeżeli jednak to Twój pierwszy kontakt z tą serią, to otrzymasz do rozdysponowania około 2 mln punktów (mniej więcej XVI–XVII poziom, choć dla niektórych klas będzie wyższy). Głównym obszarem, po którym będziesz się poruszać, jest niezwykle rozległy kompleks podziemny o nazwie Watcher's Keep. Znajdziesz w nim najbardziej zabójcze potwory, jakie kiedykolwiek zdarzyło Ci się spotkać, lecz nagrody również będą królewskie – szereg najfajniejszych artefaktów z podręczników AD&D. Dodano również trochę nowych czarów (niektóre mają być niezwykle potężne – „na skalę biblijną", jak to określili twórcy) oraz nową klasę postaci – dziki mag (Wild Mage). Miejmy nadzieję, że dodatek ten pojawi się na naszym rynku bez opóźnień.

## DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Pierwsza część pojawiła się na półkach w roku 1999 i została przyjęta przez graczy dość dobrze. Cóż, ta strategia fantasy, choć podobna nieco do WARLORDS czy HEROES OF MIGHT & MAGIC, wniosła mimo wszystko sporo nowego do gatunku i przez wielu została uznana za bardzo udaną produkcję. Początkowo jej część druga miała być zaledwie rozszerzeniem z dodatkowymi materiałami (expansion pack), lecz gracze bombardowali Strategy First żądaniami poważniejszych zmian i wkrótce stało się jasne, że DISCIPLES 2 będzie całkowicie nowym tytułem. Akcja toczy się w 10 lat po Wielkiej Wojnie. Jako Wybraniec musisz poprowadzić skromne siły tych, którzy przeżyli konflikt, i zdobyć dla nich nowe ziemie. W DARK PROPHECY czeka na Ciebie siedem kampanii i 20 scenariuszy. Do i tak pokaźnego bestiariusza dodano prawie drugie tyle stworów. Bez zmian natomiast pozostał podział na cztery podstawowe rasy zamieszkujące krainy gry. Ważną zmianą jest też usunięcie limitu punktów doświadczenia, które może zebrać jednostka.





## FARSCAPE

W roku 1991 Brian Henson, prezes Jim Henson Comapny (wytwórni znanej chyba najbardziej z Muppetów) wpadł na pomysł zrobienia widowiska telewizyjnego w konwencji SF. Po wielu przymiarkach i zmianach jego nazwę ustalono wreszcie na „Farscape". Prace nad realizacją rozpoczęto dopiero w 1998 roku, co znakomicie obrazuje trudności i poślizgi, z jakimi musieli się zmierzyć twórcy z JHC. Jakiś czas temu firma Simon & Shuster Interactive nabyła prawa do zrobienia gry komputerowej na motywach tego serialu. FARSCAPE pojawi się zapewne gdzieś na początku roku 2002. Główny bohater, John Crichton, to dwudziestowieczny astronauta, który wpada w tunel czasoprzestrzenny i przenosi się w daleką przyszłość na statek Moya (zbudowany i zamieszkiwany przez Obcych). John stwierdza, że wylądował w samym środku międzyplanetarnego konfliktu, co wcale nie ułatwia mu i tak ciężkiego zadania, jakim jest utrzymanie się przy życiu. Ewentualnie, możesz też zagrać jednym z czterech Obcych (Aeryn, Chiana, D'Argo i Rygel). Tak czy inaczej, Twoją misją jest powstrzymanie rozlewu krwi i zapewnienie galaktyce spokoju.

# MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI
# DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

# WORMS
## WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby.
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!

PRZEBÓJ MYSTERY
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.mysteria.com.pl

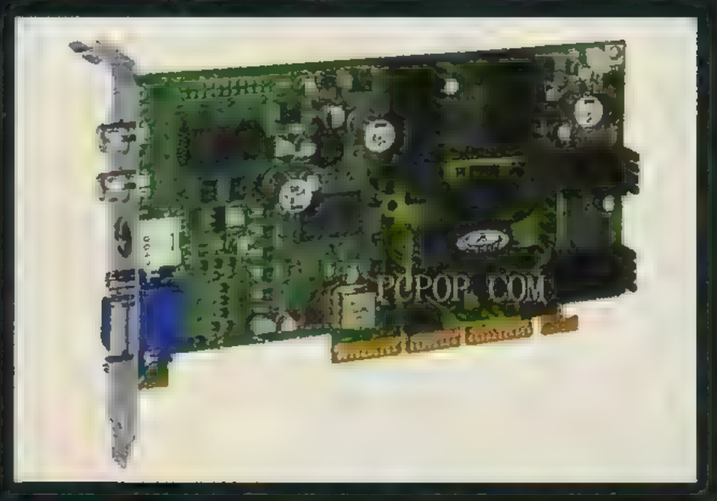
Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 TEAM 17 Software Limited. Wydawca TITUS. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

**ATI zapowiedziała nową kartę graficzną. Nosić ona będzie nazwę Radeon 2 SE i być wersją ultra podstawowej karty Radeon. Zegar rdzenia ma mieć ok. 250 MHz, a pamięci DDR o czasie dostępu 4,5 ns pracować będą z zegarem 440 MHz. Karta ta nie będzie jednak konkurencją dla GeForce3, a tylko dla GeForce 2 Ultra. Dla GeForce3 ATI już od dłuższego czasu opracowuje konkurenta, który także będzie miał programowalny procesor geometrii, a wydajnością ma nową kość nVidii znacznie przewyższyć. Nie jest znana nawet przybliżona data premiery tego układu, ale jeśli nie nastąpi szybko, to nVidia zdąży jeszcze zaprezentować GeForce3 Ultra – wersję, która najprawdopodobniej nie pozostawi konkurencji złudzeń, kto jest najlepszym producentem procesorów graficznych.**




**Via zaprezentowała nowy chipset Apollo PX266 przeznaczony do obsługi procesorów Intel P4 oraz Northwood z pamięciami DDR. PX266 oferuje możliwość wprowadzenia kontrolera VPX PCI obsługującego 64-bitową magistralę PCI. Chipset ten zapewne będzie umożliwiał także pracę dwuprocesorową. Według VIA PX266 będzie najlepszym rozwiązaniem dla komputerów wyposażonych w procesory P4. Niestety, nie będziemy się mogli o tym przekonać przed IV kwartałem tego roku.**

**Nec rozpoczął produkcję procesora graficznego o nazwie Flipper, będącego sercem Gamecube firmy Nintendo. Jednak w tej konsoli chip ten nie będzie odpowiedzialny tylko za grafikę, ale także za dźwięk. Flipper ma zintegrowaną pamięć. Jak na razie układ ten produkowany jest w technologii 0,18 mikrona, ale Nec ma nadzieję, że dzięki wybudowanej kosztem 690 mln dol. nowej fabryce już niedługo będzie mógł przesiąść się na znacznie bardziej zaawansowaną technologię 0,13 mikrona.**

**AMD usunęło z listy rekomendowanych płyt głównych konstrukcje Abita. Jako powód takiego posunięcia podano, że ten nie zastosował się do jej zaleceń i zmienił standard produkcji płyty pod Athlony. Jednak Abit chyba się zbytnio tą decyzją nie przejął, gdyż zapowiedział już konstrukcję dla Pentium 4, czyli największego konkurenta Athlona. Płyta TH-7 RAID obsługiwać będzie P4 na sockecie 423 i oparta jest na chipsecie i850 Intela. Konstrukcja ta ma 4 sloty RIMM, 5 PCI, 1 AGP 4x oraz 1 CNR. Ma mieć także kontroler ATA/100 IDE RAID HighPoint (HPT370) i kartę Ethernet 10/100 Intel 82559.**

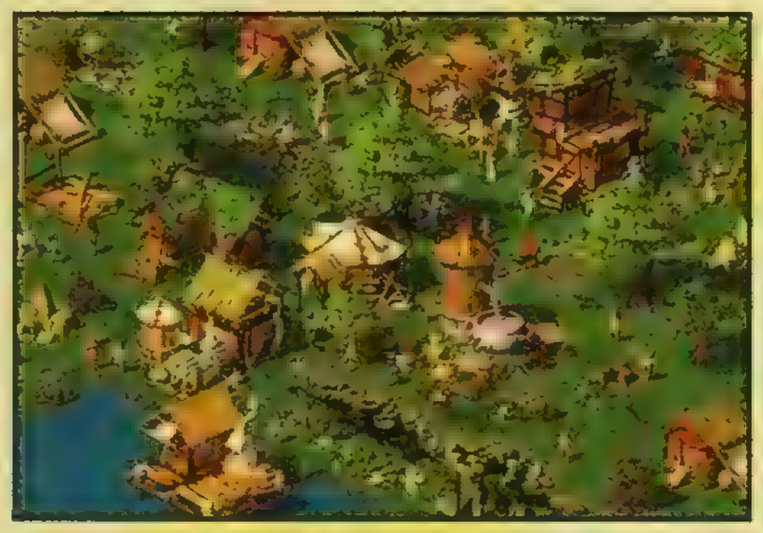
# FALL OF THE REICH

Właściwie jest to rozszerzenie do gry EAST FRONT 2 wydanej przez firmę Talonsoft w roku 1999. Przedstawia, rzecz jasna, walki na froncie wschodnim, lecz koncentruje się głównie na późniejszych i mniej znanych epizodach wojny pomiędzy ZSRR i III Rzeszą. Trzy nowe kampanie i 17 nowych scenariuszy, lepsza oprawa graficzna oraz nowe jednostki (np. niemiecki czołg Maus) – wszystko to z pewnością ucieszy domorosłych generałów. Nie da się ukryć, że gry Talonsoftu należą do najlepszych strategii turowych dostępnych na rynku, jednak ich stopień skomplikowania często odrzuca mniej doświadczonych graczy. FALL OF THE REICH stanowić ma kompromis pomiędzy realizmem a łatwością ob-

sługi. Aby zagrać w FOTR, trzeba będzie posiadać oryginalną wersję EAST FRONT 2.

# ALIEN NATION 2

Na przełomie kwietnia i maja pojawi się nowa strategia ekonomiczna. Nosić ma tytuł ALIEN NATION 2. Będzie to druga część przygód małych osadników, bardzo zresztą przypominających tych z SETTLERS 4. Dla tych, który lubują się w budowaniu, a nie w walce, będzie to prawdziwa frajda.



Będziemy tu mieli do wybory trzy rasy i aż osiem plemion! Naturalnie, każda rasa ma swój niepowtarzalny wygląd oraz odmienną architekturę. Wszystko naprawdę wygląda bardzo ładnie. Warto też dodać, że na naszym rynku ALIEN NATION 2 ma być dostępna w polskiej wersji językowej.

# WIGGLES

Nad tą grą pracuje niemiecka firma Innonics – raczej mało znana, przynajmniej na naszym rynku (choć, jeśli się weźmie pod uwagę, iż posiada ona aż trzy studia – w Hanowerze, Hamburgu i Berlinie – to najmniejsza nie jest). Wcześniej ci goście pracowali nad THANDOR: THE INVASION, zrobili też dodatek do JAGGED ALLIANCE 2. Pomysł na WIGGLES zaczerpnięto z twórczości znanego pisarza fantasy, Terry'ego Pratchetta. Tytułowe stworki to krasnalopodobne istoty, które gra odda pod Twe dowództwo. Celem zabawy jest zdobycie kontroli nad piekielnym ogarem, Fenrirem. Aby tego dokonać, będziesz musiał znaleźć cztery magiczne pierścienie ukryte w podziemnych lochach. WIGGLES to połączenie gry action adventure

i strategii. Co prawda, część questów jest zręcznościowa, lecz aby w ogóle móc wykonać zadanie, musisz najpierw doprowadzić do rozkwitu cały klan Wiggles, dbając o to, by skrzaty miały co robić, gdzie się rozerwać i co jeść. Nie jest to proste, gdyż są to wyjątkowo niesforne stworzenia. Podobnie jak w SETTLERS, będziesz budował alejki, bary i świątynie. Do wyboru jest aż pięć klanów o różnych charakterystykach i 24 zróżnicowane misje (między innymi w dżungli i w krainie skutej lodem). Przewidziana jest także opcja multiplayer. WIGGLES ma mieć bardzo realistyczny engine 3D.

# MERCHANT PRINCE 2

„Należy zauważyć, iż obejmując władzę nad regionem, należy przemyśleć wszystkie ofensywne ruchy, konieczne do zapewnienia sobie spokoju, i wykonać je wszystkie naraz, gdyż przemoc nie razi tak bardzo, gdy mamy mniej czasu na jej kontemplowanie". Takie oto mądre rady dawał kilka wieków temu Machiavelli, mistrz intrygi politycznej w renesansowych włoskich miastach–państwach. Wydana w 1995 roku gra MACHIAVELLI (Microprose) początkowo miała nosić tytuł MERCHANT PRINCE, stąd też tytuł kontynuacji (a może raczej remake'u), nad którym obecnie pracują ludzie z Holistic Design i Take 2 Interactive. Podobnie jak część pierwsza, MP2 przedstawia większość dziedzin życia ówczesnego państwa – w tym prowadzenie walk, politykę, handel oraz życie religijne. Pięć obszernych kampanii w Europie i Azji (a nawet jedna w Nowym Świecie). Aby zdobyć i utrzymać swe panowanie,

będziesz musiał wykazać się nie lada pomysłowością i – no cóż – zamiłowaniem do zdrady i podłych knowań. Warto również inwestować w rozwój naukowy, gdyż na wynalezienie czeka ponad 30 bardzo przydatnych technologii i maszyn. MERCHANT PRINCE 2 z pewnością będzie bardzo wciągającą grą strategiczną. Szkoda tylko, że grafika jakaś taka przedpotopowa.

***Przygotował: Frogger***

# Nowy styl nowe możliwości

## muzyka...

## filmy...

## ...multimedia!

## TWÓJ ULUBIONY SKLEP INTERNETOWY

- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@cj@ tow@rów...
- w@ni i przyj@zny sposób n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL SA

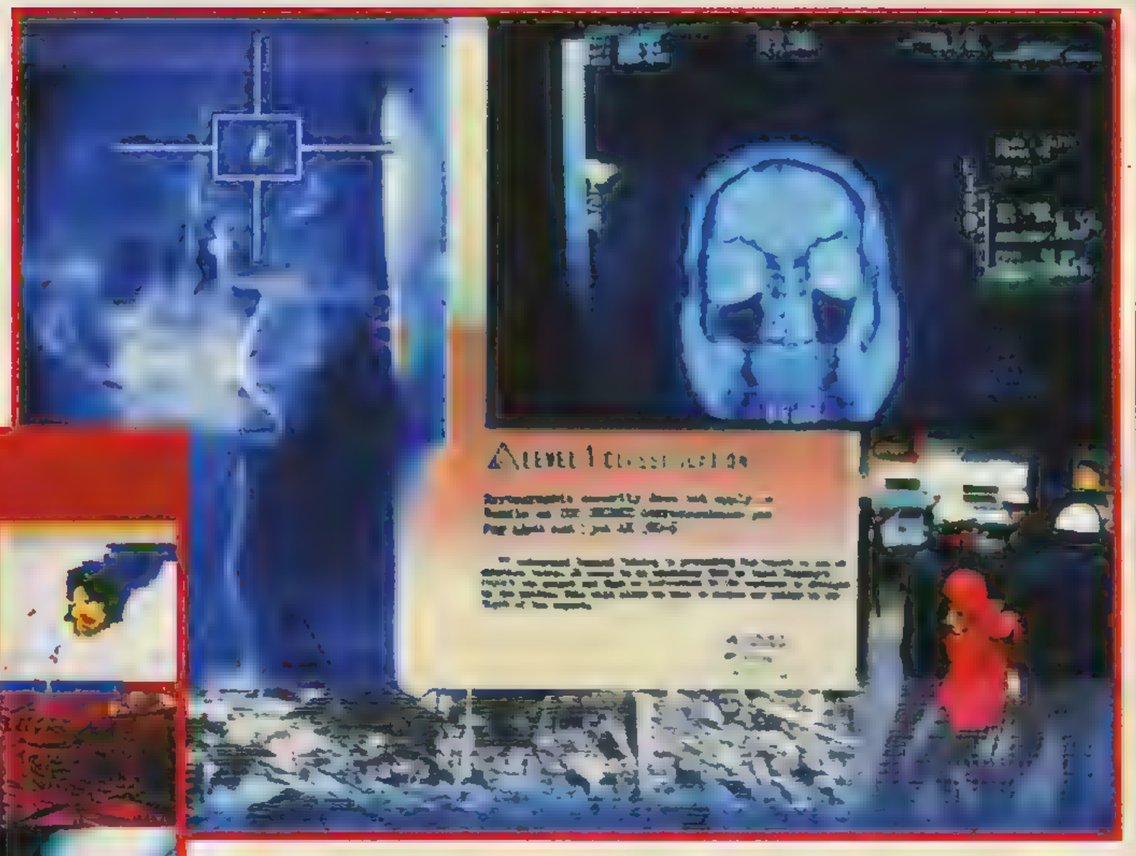
www.vivid.pl

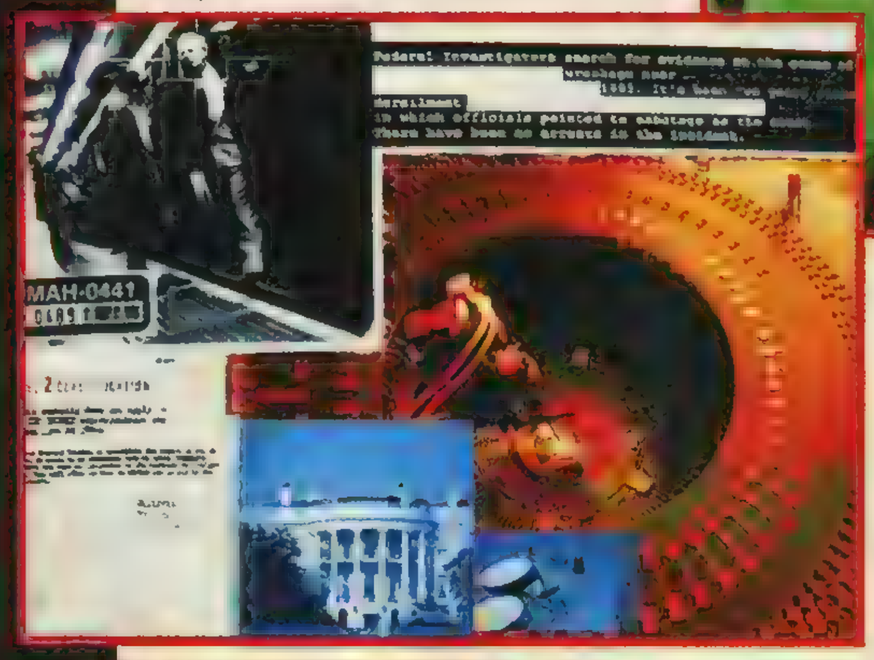
VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl

# MAJESTIC

Od dnia, w którym Electronic Arts wyda ten w pełni interaktywny produkt, przygodówki z Cryo staną się tylko nic niewartymi uwagi zabawkami dla grzecznych dzieci. Bo czy zdarzyło się kiedy, aby pod Twój prawdziwy numer telefonu zadzwonił bohater gry komputerowej?

MAJESTIC to bardzo ambitny projekt, skierowany do konkretnej grupy odbiorców – początkowo tylko mieszkańców USA, później zaś Anglii i innych krajów Europy. A za wszystkim stoi firma Electronic Arts, która pompuje w to kolosalne pieniądze. Ta gra wymaga dostępu do telefonu, faksu i – przede wszystkim – Internetu. Producent stworzył w Sieci swój własny świat – strony nieistniejących firm, fanów dziwnych i niewyjaśnionych zjawisk itp. Wszystko to, aby gracz mógł poszukiwać prawdy. Tak jest! Prawdy! MAJESTIC to bowiem szereg przygód w konwencji political–fiction, które będzie można... naprawdę przeżyć! Neil Young, producent tej gry, twierdzi, że będzie ona połączeniem komputerowej rozrywki z teoriami spiskowymi z „X–Files" i Internetem. I bez jakiejkolwiek grafiki 3D – wszystko w konwencji szarej rzeczywistości!





Wyobraź sobie, że kupiłeś grę, połączyłeś się ze specjalnym serwerem i zarejestrowałeś. W tym momencie specjalnie dla Ciebie utworzona zostaje internetowa strona, która poprowadzi Cię już dalej przez tę przygodę – jak to się mówi, „za rękę". Podczas rejestracji generujesz sobie wizerunek swojego wirtualnego bohatera – może to być dziennikarz, agent FBI czy sprzedawca w supermarkecie. Na dzień dobry dostajesz maila ze skanem z jakiejś gazety. Czerwonym markerem zaznaczono tam artykuł. Z pozoru chodzi o zwykłe samobójstwo. Ale jest też wzmianka, że ktoś skontaktuje się z Tobą pod wieczór (a czas w MAJESTIC jest zgodny z tym rzeczywistym!). Co się dzieje pod wieczór? Dzwoni telefon. Prawdziwy! Masz trop. Rozpoczynasz śledztwo, które może doprowadzić do udowodnienia globalnego spisku. Będziesz otrzymywał faksy z informacjami, zdjęciami i różnymi faktami z historii. Być może też ktoś podeśle Ci maila z plikiem audio – zapisem rozmowy na temat morderstwa. Może włamiesz się przez stronę WWW fikcyjnej firmy do jej ośrodka kamer i będziesz mógł podglądać jakieś postacie? A czy nie byłoby wspaniale, gdyby ktoś Cię namierzył, zadzwonił na Twoją komórkę i rzekł: „już cię mamy!"? Oczywiście, wszystko to fikcja i brygada antyterrorystyczna nie wpadnie do Twego zaciszonego pokoju. Warto jednak wiedzieć, że wirtualny bohater może umrzeć. Naprawdę umrzeć.

EA obiecuje przygotowanie kilkunastu przygód, które będą udostępniane w Internecie w okresach mniej więcej półtoramiesięcznych – oznacza to, że na ukończenie jednej będzie się miało jakieś 15–25 dni. Wydawać by się mogło, że widzieliśmy już wszystko, jednak MAJESTIC zapowiada się na najbardziej wciągającą, najbardziej realistyczną i najbardziej interaktywną grę komputerową wszech czasów! Producenci twierdzą, że jeśli gracze uznają, że ktoś wie więcej od nich, będą chcieli uzyskać również te informacje. Neil Young nie wyklucza możliwości wysyłania im anonimowych przesyłek, np. z kartotekami i danymi osobowymi z korporacji, w której odkryty został spisek. Powiedzcie sami, czy nie chcielibyście wziąć w tym udziału? Niestety, w naszym kraju nieprędko MAJESTIC się ukaże. Wiązałoby się to z koniecznością zatrudnienia Polaków, którzy wcieliliby się w spiskowe role. Pomysł świetny, lecz koszmarnie drogi. Chociaż teraz, gdy IM Group związało się z Engramem, to w sumie stać ich na takie przedsięwzięcie. Pytanie tylko, czy w Polsce SDI lub łącza stałe ma taka liczba graczy, że zapewniłoby to tej grze powodzenie?

**Nefliqus**
**Electronic Arts**

© ELECTRONIC ARTS

FORGOTTEN REALMS®

# Zapomniane Krainy
# Niezapomniane Przygody

# Pytaj w Salonach

EMPiK in medio RELAY

## i w księgarniach na terenie kraju

**Sprzedaż wysyłkowa:**
**(0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl**

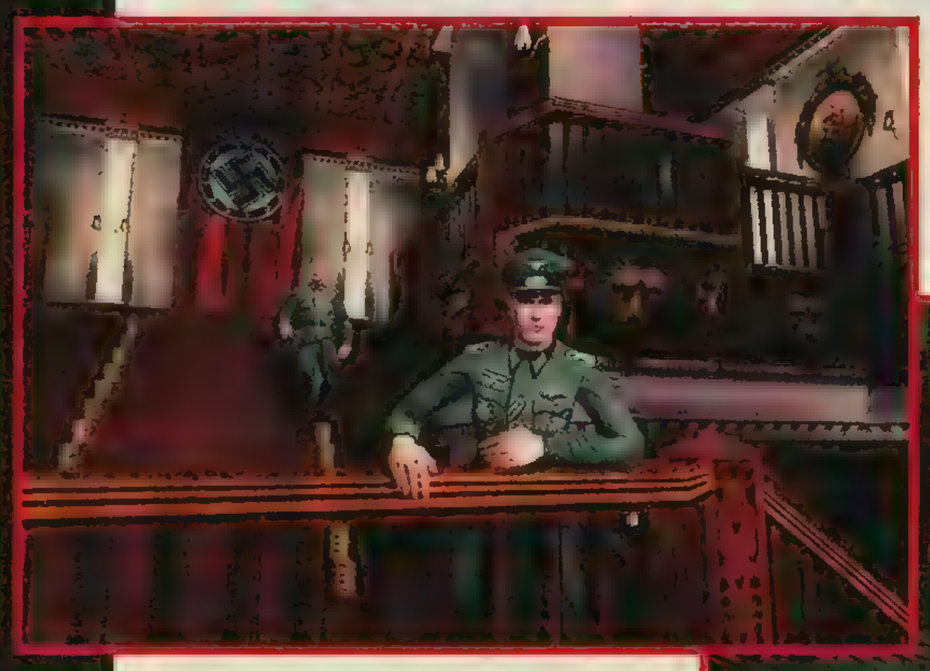
Zapraszamy do odwiedzenia
**www.isa.pl**

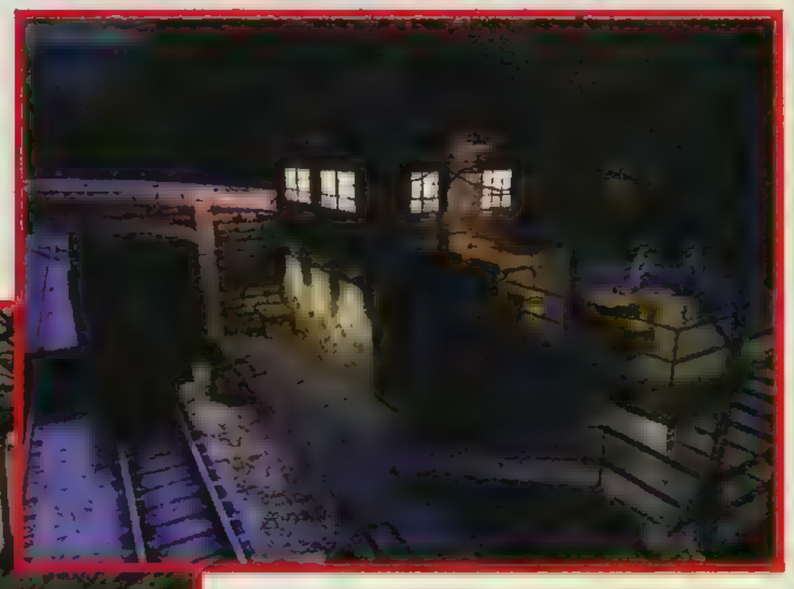
FORGOTTEN REALMS oraz logo WIZARDS OF THE COAST są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

## W PRZYGOTOWANIU

# MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Z pecetowymi adaptacjami gier konsolowych bywa różnie. Czasami trafiają się prawdziwe perełki, często jednak wynik bywa tak odstręczający, że właściciele blaszaków z politowaniem patrzą na konsolarzy: oni naprawdę zachwycali się czymś TAKIM? Ale jeśli dobrze pójdzie, to już za jakieś 6 miesięcy będziemy mogli podzielić się wrażeniami z właścicielami PlayStation – oto jesienią powinien ukazać się MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, konwersja PSX-owego hitu sprzed prawie dwu lat. Czy jednak aby na pewno konwersja? Otóż raczej nie – wspólny będzie jedynie tytuł, styl gry oraz czas i miejsce akcji. Natomiast druga składowa – strona techniczna – została zdecydowanie odświeżona.





Zacznijmy od elementów wspólnych. Trwa właśnie najchętniej filmowana masakra w dziejach ludzkości – II wojna światowa. Wcielasz się w postać porucznika Mike'a Powella, członka Pierwszego Batalionu Rangerów. Twój oddział to grupa do specjalnych poruczeń – wykonujecie najtrudniejsze zadania, kierowani jesteście na najbardziej mordercze odcinki frontu. Możemy się więc domyślać, iż scenarzyści zaadaptują na nasze potrzeby co bardziej smakowitsze fragmenty wojennej zawieruchy. Co prawda, biorąc pod uwagę naturę gry, można by się spodziewać, iż weźmiemy udział jedynie w bardziej kameralnych przedsięwzięciach – wszak w FPP zasymulowanie bitwy pod Kurskiem byłoby sporym osiągnięciem. Ale nie – szykują się prawdziwe niespodzianki!

Owszem, ma być sporo misji niemalże szpiegowskich i fani gry THIEF poczują się jak ryba w wodzie – np. wysadzenie w powietrze wielkiego działa w afrykańskim porcie Arzew. Tam wykorzystać będzie można zalety rozbudowanego systemu kontroli postaci, nakazując naszemu wywiadowcy przemykać pod ścianami, skakać z jednej plamy cienia w drugą czy też czołgać się tuż pod nosem strażników. Lub też, jeśli ktoś ma mocne nerwy – wejść w przebraniu w samą paszczę lwa. To jedno oblicze gry. Ale już desant w Normandii trudno nazwać cichym i kameralnym, nieprawdaż? A przyjdzie nam przeżyć ów gorący, wiosenny dzień na plaży Omaha. Choć przystało, nie zabraknie trybu wieloosobowego. Co prawda, podejrzewam, że nie będzie on bardziej zaawansowany niż w przypadku zapowiadanej w tym numerze GLOBAL OPERATIONS (gra wojenna stworzona jedynie w wersji multiplayer), ale grupowe starcia przyznam, że od czasu „Szeregowca Ryana" jakoś nie mam ochoty na szarże wprost na stanowiska karabinów maszynowych. Z innych przewidzianych scenariuszy autorzy wspominają jeszcze walkę o most Ludendorff na Renie w miejscowości Remagen. Fani historycznych starć mogą już zacierać ręce!

Dla amatorów historycznego żelastwa przygotowano przyzwoity zestaw uzbrojenia oraz wyposażenia dodatkowego – kilka typów pistoletów, karabinów i materiałów wybuchowych, będzie też można zasiąść za sterami Shermana czy poszaleć po drogach Europy Środkowej opancerzoną półciężarówką.

Gra ma działać na enginie QUAKE'A 3. SUPER! Przyznam, że z każdą kolejną licencją, jestem coraz większym zwolennikiem tego silnika. Jest wydajny, elastyczny i po prostu śliczny. Z całą pewnością grafika pecetowego MOH będzie stała na o wiele wyższym poziomie niż jej konsolowy pierwowzór. Zwłaszcza po podkręceniu rozdzielczości do rozsądnego poziomu. Poza tym, jak na Q3 przystało, nie zabraknie trybu wieloosobowego. Co prawda, podejrzewam, że nie będzie on bardziej zaawansowany niż w przypadku zapowiadanej w tym numerze GLOBAL OPERATIONS (gra wojenna stworzona jedynie w wersji multiplayer), ale grupowe starcia z Niemcami i tak zapowiadają się interesująco. A jeśli dodamy do tego przyzwoitą inteligencję przeciwników oraz ich realistyczne zachowanie, to otrzymamy kandydatkę na jedną z najlepszych gier FPP tego roku. A konkurencja będzie ostra – wszakże już za kilka miesięcy na ekrany naszych komputerów powinien powrócić stary, dobry WOLFENSTEIN. Oj, będzie się działo!

**Pooh**
**Electronic Arts**

# DOBRE CZASY DLA STRATEGÓW - MOCNE TYTUŁY W OSŁABIAJĄCYCH CENACH!

## Submarine TITANS™

W sklepach w kwietniu

„Nareszcie doczekaliśmy się prawdziwego następcy Starcrafta. Z pewnością jest nim strategia czasu rzeczywistego Submarine Titans"
ocena 9+/10 CD Action (10/2001)

49,90 polska wersja językowa

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwoli Ci zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Ośmiornicami, potężnie uzbrojonym Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikończykami. Gra na pewno wzbudzi Twój entuzjazm, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.

Super-dodatek: pełna polska wersja gry strategicznej Ancient Conquest GRATIS!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA SOFTBOX tel. (0-22) 865 35 50 www.softbox.pl

## THE OUTFORCE

### PODBIJ MROCZNY WSZECHŚWIAT

Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę pomiędzy dumnymi wojownikami Criona autochtonicznymi, podobnymi do żółwi Gobinczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?

49,90 polska wersja językowa

...ce to jeden z najlepszych kosmicznych RTSów wydanych w ciągu ostatnich miesięcy.
... ocena 9/10

Wyłączny dystrybutor w Polsce CODA www.coda.com.pl

W sklepach w maju

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością firmy. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

# HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

W tej wizji firm Rage i Interplay zażegnane zostają wszelakie konflikty współczesnego świata. Przez trzy dekady ludzie żyją sobie w spokoju i harmonii. Ale fanatykom Starego Porządku i żądnym pieniędzy biznesmenom to nie odpowiada. Wszak największą fortunę zyskuje się na wojnie! Gdzieś na bezludnych wysepkach Pacyfiku rozwija więc swe militarne bazy założona przez nich organizacja o nazwie Old World Cabal. I w końcu uderza. Jak to zwykle bywa, w najbardziej dramatycznym momencie tej niespodziewanej wojny, kiedy już prawie cała Ziemia zostaje podporządkowana agresorom, okazuje się, że istnieje jeszcze szansa ocalenia świata ludzkości miłującej pokój. Oto gdzieś w otchłaniach Pacyfiku ukryto tajemniczą broń o nazwie Antaeus. Wcielasz się w dowódcę ekspedycji, która właśnie ją odnalazła. Teraz musisz tylko ten fakt dobrze wykorzystać.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING ma być połączeniem gry strategiczno–taktycznej ze zręcznościową strzelaniną. Producenci wzorowali się na takich perełkach, jak UPRISING, INCOMING i SWIV. Zasiadasz za sterami maszyn bojowych operujących na powierzchni Ziemi, w powietrzu i po akwenach wodnych. Wszystkie Twe działania zostaną pokazane z perspektywy trzeciej osoby, co gwarantuje praktyczny brak symulacji danego pojazdu. A kolejne misje na drodze do zwycięstwa wykonasz przy pomocy klawiszy kursora i strzału.

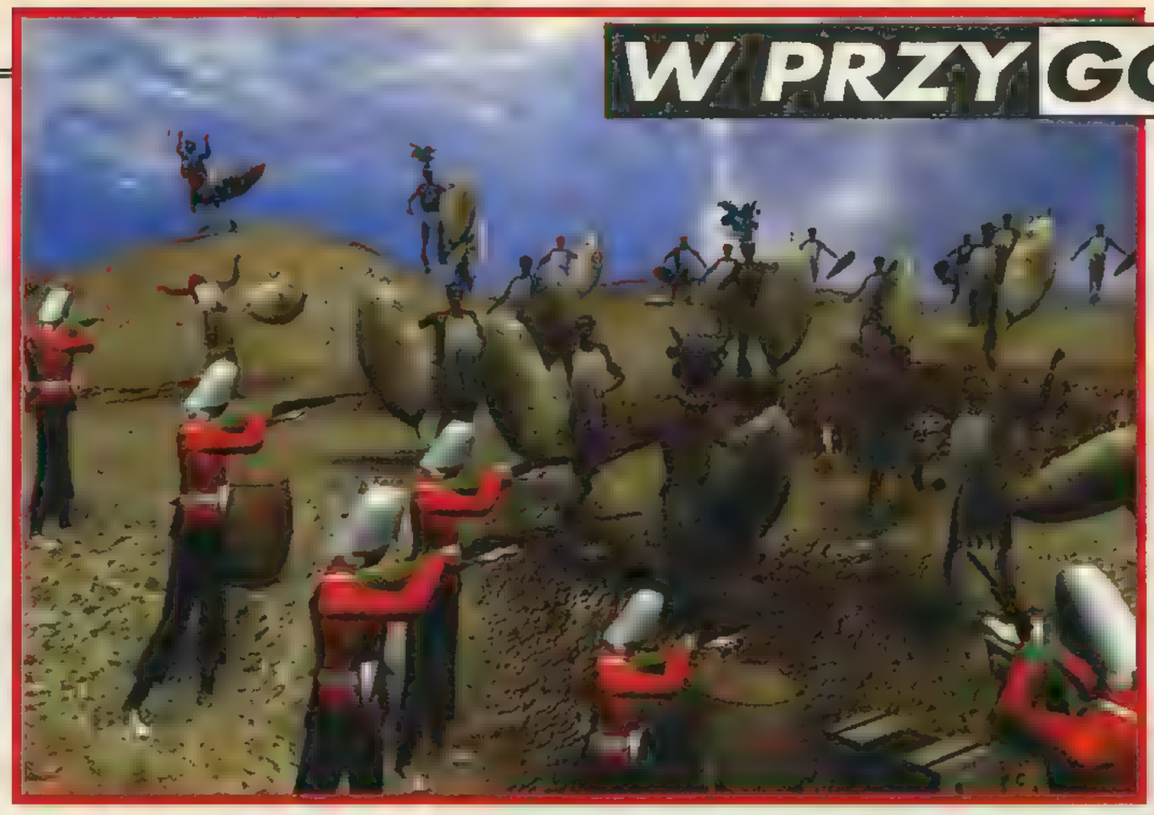
Gra ma mieć rozbudowany wątek strategiczno–taktyczny. Wprawdzie nie będziesz mógł bawić się w rozbudowę bazy, ale Twój przeciwnik – i owszem. Jeśli więc podczas szaleńczego szturmu skupisz się na eliminacji jego wieżyczek i jednostek strzelających, to nie osiągniesz za wiele, bo odtworzenie tego wszystkiego to dla Twego wroga pestka. Narzucono tu niekonwencjonalny dla zręcznościówki, RTS–owski sposób prowadzenia walki. Najpierw zniszcz wrogowi żniwiarkę, aby stracił dostęp do surowców. Potem wal w koszary i fabrykę pojazdów, by nie mógł produkować nowych jednostek. I dopiero potem zajmij się eliminacją wieżyczek, pojazdów oraz budynków. Każda z baz ma być zaprojektowana w odmienny sposób. Te przeciwnika zostaną więc zróżnicowane zarówno wizualnie, jak i logistycznie. Nie zawsze najlepszą taktyką będzie wjazd „na rympał" przez główną bramę – często trzeba będzie posłużyć się dywersją lub... jakoś ostro pokombinować i wymyślić całkiem nowy plan. Zanim jednak wyruszysz do ataku, musisz zadbać o surowce (metal) do swego powietrznego lotniskowca (bazy wypadowej), Antaeusa. To właśnie dzięki niemu będziesz mógł produkować pojazdy, łodzie i maszyny latające do eliminowania nieprzyjaciela. Z założenia gra ma nie mieć standardowych elementów rozbudowy bazy (Antaeusa), trzeba jednak będzie rozwijać nanotechnologie, które zapewnią rozwój militarny.

Cały ten świat osadzony zostanie w pełni trójwymiarowym środowisku – wzorowanym na wspomnianych już INCOMING, UPRISING oraz SWIV 3D. Wszystko ma być kolorowe, z mnóstwem efektów specjalnych oraz bardzo dynamiczne. Możemy więc mieć do czynienia z doskonałą grą strategiczno–zręcznościową. Niestety, Rage słynie ze świetnych pomysłów, które bruka kiepską realizacją. Tym razem jednak najnowsze dzieło tego producenta ma w sobie to coś, co daje nadzieję na sukces. Ciekawa fabuła, intrygujące rozwiązania technologicznie oraz dużo walki. Może już niebawem będziemy mieć do czynienia z grą doskonałą? Za wcześnie wyrokować. Wprawdzie teoretycznie HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING jest już w sklepach od grudnia, ale tak naprawdę Rage i Interplay próbują się jeszcze wydostać z małego poślizgu. Wszystko wskazuje jednak na to, że swoją europejską premierę gra ta będzie miała przed zwyczajowym w naszym kraju czasem egzaminów dojrzałości.

**Nefliqus**
**Rage**

# W PRZYGOTOWANIU

# ZULU WAR



Ma to być pierwsza część z zapowiadanej przez Twilyth Productions serii o mało znanych bitwach, a zajmiemy się w niej jedną z największych zagadek historii – jak prymitywne, afrykańskie plemię Zulusów zdołało pokonać angielskich kolonistów? Akcja ZULU WAR toczy się w styczniu 1879 roku, kiedy to miały miejsce dwie najtragiczniejsze w dziejach Anglii porażki – bitwy pod Rorke's Drift i Isandhlwaną. Pierwsza rozpoczęła się drugiego stycznia o siódmej wieczorem. Anglicy byli całkowicie nieprzygotowani na atak, Zulusi w mgnieniu oka zdołali więc podpalić większość zabudowań. Druga miała miejsce dwudziestego drugiego stycznia. Oto lord Chelmsford z batalionem żołnierzy i dwiema armatami wyruszył w rejony Isandhlwany w poszukiwaniu tubylczej armii. Wykazał się jednak wyjątkową nieudolnością, rozbijając obóz w sąsiedztwie przeważających sił nieprzyjaciela. Bitwa, do której w rezultacie doszło, była jedną wielką masakrą. Zulusi szybko przedarli się przez barykady i nie pozostawili przy życiu żadnego Anglika.

W tej grze będziemy mogli wcielić się, w zależności od wyboru, zarówno w dowódcę kolonistów, jak i Zulusów. Scenariusz został podzielony na 24 misje – po 12 dla każdej bitwy. Podczas nich gracz będzie musiał wykonać „proste" zadania i walczyć z czasem. Dysponując niewielkimi siłami, trzeba będzie albo zmienić realia historyczne (Anglicy), albo nie dopuścić do jakichkolwiek od nich odstępstw (Zulusi). Wiadomo już, że rozgrywka będzie podzielona na kilka typów. I tak pod Rorke's Drift gracz będzie musiał najpierw odeprzeć atak na konkretną część osady, później zaś pokierować grupką żołnierzy tak, by ci ewakuowali rannych z płonącego szpitala i odeskortowali ich w jakieś bezpieczne miejsce. Nie zabraknie typowych bitew na otwartej przestrzeni, podczas których uzbrojeni w prymitywny oręż (głównie drewniane tarcze i dzidy) Zulusi rzucą się biegiem na mierzących do nich z muszkietów kolonistów. Tereny, na których toczyć się będą wzmiankowane bitwy, były projektowane przy wykorzystaniu historycznych rycin, książek, ale także i aktualnych zdjęć (w tym satelitarnych). Dzięki temu będziemy mogli być pewni szczegółowości ich historycznej rekonstrukcji. Mimo iż ZULU WAR jest grą podzieloną na tury, to jej akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że każda tura ma swój odpowiednik historyczny i każdemu przejściu do następnej towarzyszą odpowiednie warunki atmosferyczne – od typowej zmiany dnia w noc, przez wiatr, a na deszczu kończąc (a ulewa sprawi, że sucha ziemia zmieni się w błoto). Wszystko to odpowiednio wpłynie na morale żołnierzy, na ich sposób poruszania się i walki. Jednostki będą miały też takie cechy, jak widoczność, energia, determinacja czy zdolność do poświęceń. Wszystko to ma być ściśle powiązane z wydarzeniami na ekranie. Oczywiście, jeśli poślesz swych żołnierzy na rzeź, wówczas inni, ci co pozostaną przy życiu, stracą do Ciebie zaufanie – część ich może nawet zdezerterować. ZULU WAR zaoferuje bardzo wysokie SI, które będzie można dopasować do indywidualnych umiejętności gracza. Ciekawostką jest tryb wielosobowy, z którego skorzystać będzie można zarówno przez LAN, jak i Internet. Może warto dodać, że ma zostać uruchomiony specjalny serwer, na którym prowadzony będzie ranking najlepszych zawodników (ladder).

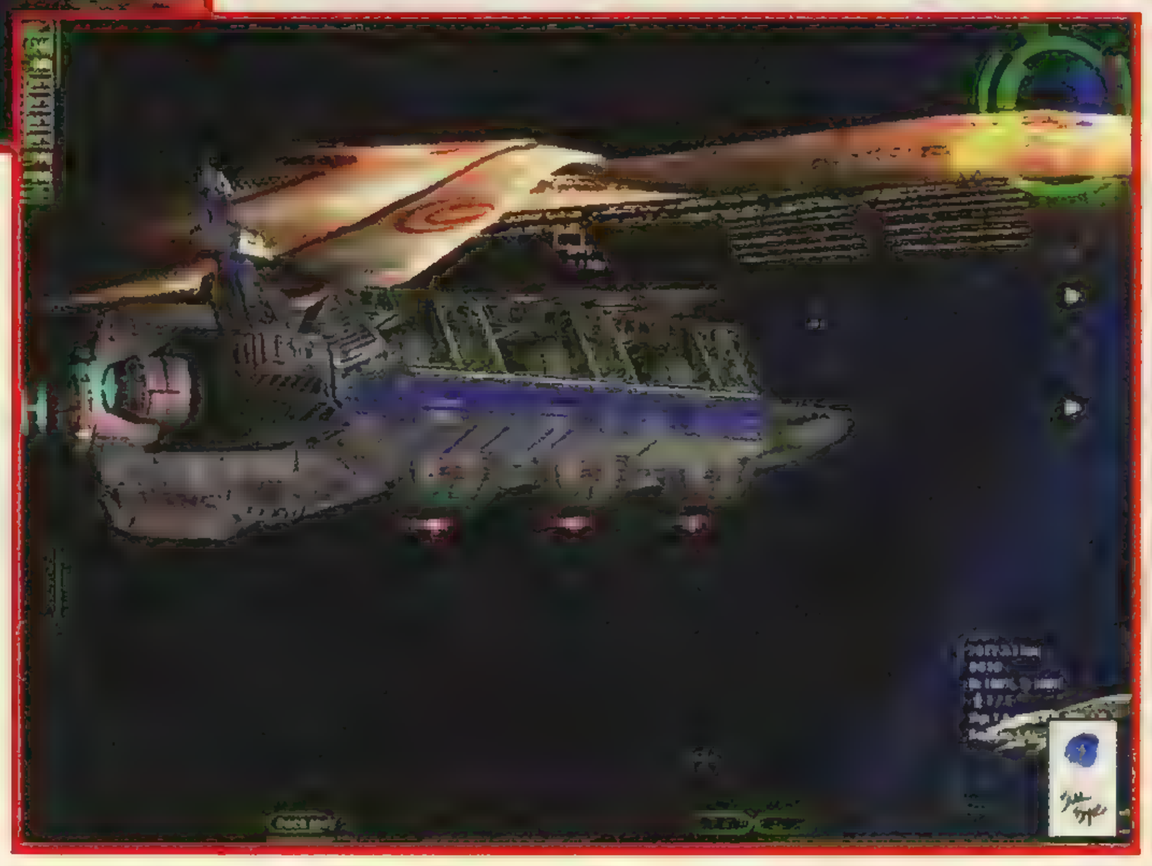
ZULU WAR ma ukazać się w listopadzie tego roku. Co ciekawe, będzie to gra o bardzo małych wymaganiach sprzętowych – do satysfakcjonującej zabawy wystarczy już komputer z Pentium II i 32 MB RAM–u. Inną ciekawostką jest zapowiadany na czerwiec przyszłego roku dodatek – pozwalający rozegrać kolejne dwie bitwy.

**Nefliqus**
**Twilyth Productions**

# BATTLE ISLE: DARK SPACE

Pierwsza gra z tej serii ujrzała światło dzienne dziesięć lat temu. Potem rozrosło się to do dziesięciu tytułów – kolejne części przyjmowane były różnie, całość jednak zawsze stała na niezłym poziomie. Teraz czas na opanowanie nowego terytorium. BATTLE ISLE: DARK SPACE będzie grą sieciową – tylko i wyłącznie, próżno tu szukać singla (no, może poza kilkoma misjami treningowymi). Biorąc pod uwagę, iż nadal mamy do czynienia z rasową strategią, wyłączy to zapewne z grona użytkowników ludzi bez sztywnego łącza. Podstawę solidnego multiplayera stanowią przyzwoicie działające serwery. I o ile w „prostych" strzelankach (QUAKE) chodzi jedynie o odpalenie mapki i umożliwienie komunikowania się komputerów graczy, o tyle gry strategiczne wymagają czegoś więcej – symulacji prawdziwego świata. Otóż, serwer BI:DS ma pomieścić około 200 graczy (choć możliwe, iż przed premierą liczba ta wzrośnie do 500) i symulować przynajmniej kilkaset planet. Preferowana będzie gra w trybie cooperative, jednak dla spragnionych mocniejszych wrażeń zostanie przygotowany także deathmatch. CTF–a nie przewiduje się. Kampania ma mieć ok. 60 scenariuszy, jednak podczas jednej sesji dane nam będzie zagrać tylko w około 10. Nie rozumiem, co to oznacza – czy jeśli ktoś będzie miał na to ochotę, to nie będzie mógł grać non stop np. przez 24 godziny? Czy po zaliczeniu 1/6 kampanii gracz zostanie odłączony od serwera? Pewnie nie – byłaby to ze strony autorów wyjątkowa głupota...

Tyle na temat sieci. Spójrzmy teraz, co znajdziemy w samej grze. Jak już wspomniałem, ma to być strategia – klasyczny rzut izometryczny, jednostki renderowane w pełnym 3D – engine jakich wiele. DARK SPACE opowie o spotkaniu trzech ras – dwu nacji ziemskich oraz kosmitów, w przyszłości wydawca być może dorzuci także drugi rodzaj Obcych. Istotę gry stanowić ma zdobywanie kolejnych planet i układów gwiezdnych. Trzon sił wojskowych stanowić będzie flota wyposażona w dziewięć typów statków (zwiadowcze, bombowce, myśliwce, pancerniki desantowe itp.), na które będzie można zapakować 25 rodzajów broni oraz 50 typów różnych urządzeń dodatkowych. Ścieżka kariery wytyczona została według starych, dobrych zasad. Na początku dostaniemy do dyspozycji mały, zwrotny i fatalnie uzbrojony stateczek zwiadowczy. Później obejmiemy dowództwo coraz to większych jednostek, aż po okręty dowodzenia. Aby zachęcić graczy do współpracy (kto dobrowolnie pełni funkcję chłopca na posyłki?), planuje się wprowadzenie systemu premiującego służenie pod czyimś dowództwem – np. obsługując linie zaopatrzeniowe, będzie można otrzymać więcej punktów promocyjnych niż biorąc udział w walce (oczywiście, mowa o najniższych stopniem).



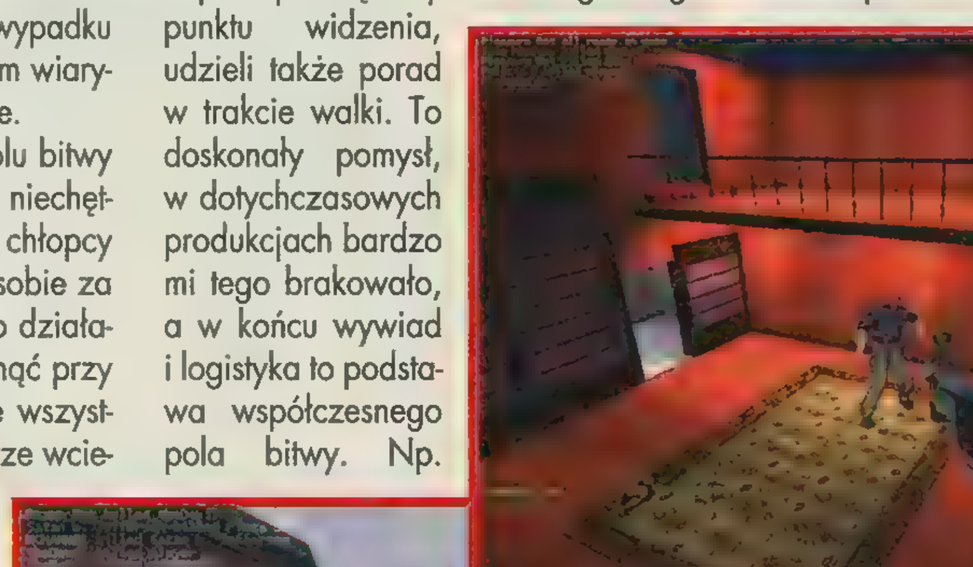
Zapowiada się więc gra przypominająca skrzyżowanie STARS! z... No, w zasadzie to z dowolną kosmiczną strategią. Przyznam, że na podstawie dostępnych materiałów prasowych trudno doszukiwać się w DARK SPACE jakichś innowacyjnych elementów akurat na tym polu. Pozostaje pytanie: czy pomysł wypali? Czy naprawdę nadszedł już właściwy czas dla gier stricte online? Oczywiście, mamy już coś takiego jak QUAKE 3 ARENA czy też ULTIMA ONLINE, jednak większość producentów zapewnia także tryb singleplayer. Jak widać, obecnie jest jeszcze sporo znaków zapytania. W końcu, gry sieciowe to nadal przedsięwzięcia raczej pionierskie. Wiadomo, że na ich powodzenie (poza jakością wykonania, naturalnie) składa się jeszcze odpowiedni marketing – w końcu trzeba przekonać odpowiednią grupę ludzi, że wielogodzinne siedzenie na Sieci jest właśnie tym, czego im najbardziej potrzeba. Większą szansę powodzenia wróżę grze na Zachodzie – tam ryczałtowy dostęp do Internetu jest czymś powszednim. A u nas? Wiadomo.

**Pooh**
**Blue Byte**

# GLOBAL OPERATIONS

Wydaje się, iż rok 2001 będzie można ogłosić rokiem gier online. STAR PEACE, BATTLE ISLE: DARK SPACE, teraz GLOBAL OPERATIONS. A coś mi mówi, że na nich się nie skończy. Za ostatnią z tych gier odpowiedzialni są ludzie z Barking Dog Studios – twórcy HOMEWORLD: CATACLYSM i współautorzy COUNTER–STRIKE. Ma to być „ultrarealistyczny wieloosobowy symulator pola walki, utrzymany w konwencji FPP". Wydaje się Wam, że już to kiedyś słyszeliście? Mnie też. Choć akurat w tym wypadku reszta zapowiedzi brzmi całkiem wiarygodnie i niezmiernie smakowicie.

Jak wiadomo, gracze na polu bitwy współpracują ze sobą raczej niechętnie. W GLOBAL OPERATIONS chłopcy z Barking Dog postawili więc sobie za punkt honoru zmuszenie ich do działania w grupie. A chcą to osiągnąć przy pomocy kilku sztuczek. Przede wszystkim specjalizacji postaci. W grze wcielimy się w snajpera, operatora karabinu maszynowego, komandosa, zwiadowcę, eksperta od materiałów wybuchowych lub lekarza. Każdy z nich będzie odpowiedzialny za stosowny wycinek danej misji. Nie posunięto się jednak do przesady – snajper może podnieść ckm i zrobić z niego stosowny użytek, jednak z niczym nie będzie mu tak „do twarzy", jak z karabinem z lunetą. Podobnie inni – najlepiej będą czuć się w swoim „zawodzie", choć w razie konieczności zastąpią kumpli z drużyny.



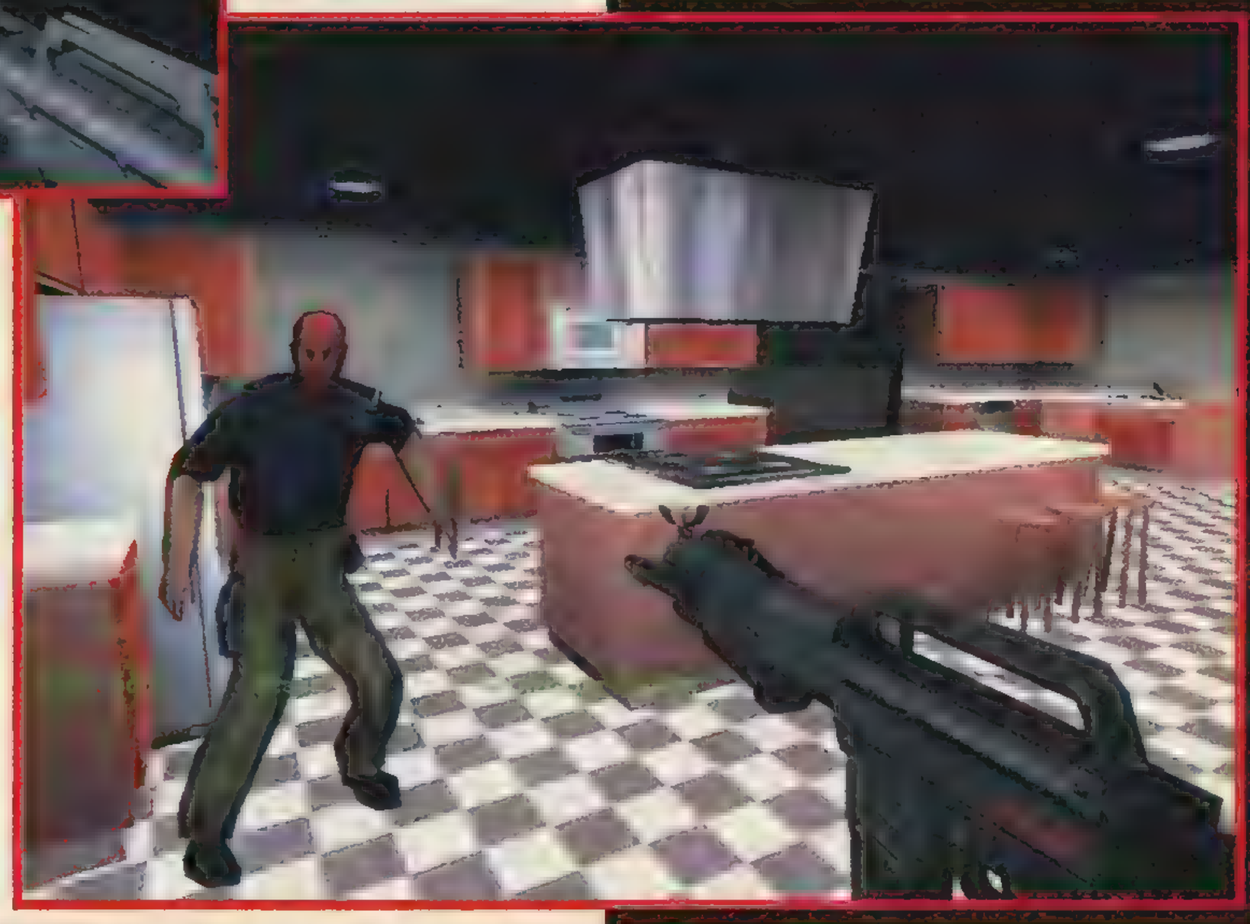
No właśnie – żołnierze nie będą nieśmiertelni! Z drugiej strony, trudno wyobrazić sobie multiplayer, z którego gracze odpadają jeden za drugim – oczekiwanie w lobby na kolejną rozgrywkę może być nieco irytujące. Każdy zabity będzie więc powracał do gry – jego postać zostanie odtworzona w punkcie startu (helikopterze desantowym lub transporterze) i... będzie czekać. Bowiem gracze mają być ponownie dopuszczani do gry jedynie co pewien czas, zdarzy się więc z całą pewnością, iż zbierze się ich tam gromadka. Najlepiej wtedy zaplanować wspólne posunięcia – w końcu nikt nie chce z banalnego powodu ginąć w kilkanaście sekund po wkroczeniu do akcji.

Znajdziemy tu wreszcie absolutną nowość – oficera wywiadu. Nie będzie on bezpośrednio brał udziału w walce, a jedynie zza kulis pokieruje poczynaniami żołnierzy. Dysponując podglądem z kamer, rozmieszczonych na całym poziomie oraz na hełmach graczy, zaplanuje całą akcje ze strategicznego punktu widzenia, udzieli także porad w trakcie walki. To doskonały pomysł, w dotychczasowych produkcjach bardzo mi tego brakowało, a w końcu wywiad i logistyka to podstawa współczesnego pola bitwy. Np. w SWAT 3 poczynania policjantów były zazwyczaj żałośnie nieskoordynowane, wyraźnie brakowało „wszechwiedzącego oka", nadzorującego ich poczynania.

No dobra, przejdźmy do założeń technicznych. Gra ma działać na enginie LithTech. Spośród konkurencji wyróżniać ma ją wyjątkowa dbałość o szczegóły poziomów oraz zróżnicowanie lokacji i postaci. Wedle autorów każdy przedstawiony tu budynek, każda uliczka i drzewo (no, może z tym ostatnim to przesadziłem:) mają swoje odpowiedniki w rzeczywistości. Przewidywanych jest 16 wielkich map, a każda z nich umieszczona w innym zakątku świata, za każdym razem znajdziemy też na nich inny zestaw modeli postaci. Z każdym razem też dostaniemy do dyspozycji bohaterów dostosowanych do lokalnych warunków – np. w Peru wcielimy się w członków Peruwiańskich Oddziałów Specjalnych itd. W sumie spodziewać się możemy 192 różnych modeli, nie licząc postaci neutralnych. Do dyspozycji będzie 36 rodzajów uzbrojenia, również opartego na danych zebranych w autentycznych zbrojowniach całego świata.

No dobra – zapowiada się nieźle. Miejmy nadzieję, że GLOBAL OPERATIONS okaże się produktem lepszym niż kolejne odsłony DELTA FORCE. Gra trafi na półki zapewne pod koniec roku – miejmy nadzieję, że raczej po wakacjach, niż w przesyconym premierami sezonie gwiazdkowym.

**Pooh**
**Crave Entertainment**



# DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

FREEDOM: FIRST RESISTANCE – mówi Wam to coś? Tak, tak, mam na myśli ten gniot! Wydany przez Red Storm na podstawie cyklu powieściowego Anne McCaffrey. Coś mi się widzi, iż firma pana Clancy podpisała umowę na adaptację większej liczby dzieł tej płodnej autorki. Źle to czy dobrze? Cóż, książki są niezłe, pierwsza próba „komputeryzacji" – fatalna. Może być tylko lepiej.

Tym razem na tapetę wzięto liczący już dobre kilkanaście tomów cykl „Jeźdźcy Smoków z Pern". Rzecz dzieje się na planecie Pern, leżącej (bodajże) w gwiazdozbiorze Strzelca. Zamieszkują ją potomkowie ziemskich kolonistów. Jednak odległa o dziesiątki lat świetlnych od Ziemi placówka dawno już straciła kontakt ze swym macierzystym układem, zaginęła pamięć o korzeniach perneńczyków. Raz na 200 lat planeta nawiedzana jest przez gigantyczny kataklizm – jej orbita przecina pasmo Nici – tajemniczego tworu, który niszczy wszelkie życie. Na szczęście ludzie mają sprzymierzeńców – obdarzone telepatycznymi zdolnościami smoki. Ognisty oddech tych potężnych istot (użycie słowa „gadów" byłoby nader niewłaściwe) jest w stanie spalić wszelkich kosmicznych najeźdźców. Zrozumiałe więc, że na planecie najwyższą kastę stanowią ludzie, którzy umieją rozmawiać ze smokami – ich opiekunowie i przyjaciele, czyli tytułowi Jeźdźcy. Ech, strasznie to patetyczne, lecz cóż – zażalenia proszę kierować do pani McCaffrey.

DRAGONRIDERS ma być połączeniem klasycznej przygodówki z grą akcji i drobnymi elementami RPG, a wszystko w klasycznym rzucie zza pleców postaci – czyli nic nowego. Scenariusz to klasyczny quest – kierowany przez gracza bohater, jeden z młodszych jeźdźców, imieniem D'kor, wyrusza na poszukiwanie kobiety, która byłaby w stanie połączyć swój umysł ze smoczą królową Morrath i stać się Władczynią Weyru (weyr to rodzaj fortecy zbudowanej wokół legowiska smoków).

Pod względem oprawy graficznej gra ta ma plasować się w ścisłej czołówce. Spodziewać się możemy wielkich map, ogromnych otwartych przestrzeni (w końcu gdzieś trzeba te smoki pomieścić) i doskonałej animacji modeli. Jeśli naprawdę otrzymamy np. zapowiadaną animację fałdów skóry na szyi podczas ruchów głową, to przyznam, że graficy są jeszcze w stanie czymś mnie zaskoczyć. Natomiast wszystkich nastawiających się na latanie „za sterami" smoka (ála DRAKAN) muszę rozczarować – z tym uskrzydlonym gigantem będzie można pokonwersować, jednak loty ograniczą się do wskazania punktu docelowego na mapie. No, jednak jest to bardziej przygodówka niż strzelanka.

Przygodówka kojarzy się z całą masą przedmiotów do zebrania oraz garścią zagadek do rozwiązania. Tu także mamy ten schemat. Poziom skomplikowania nie będzie jednak zbyt wyskoki, a rozwiązania dość oczywiste. Co nie oznacza, że gra będzie łatwa – czasami do danego etapu trzeba będzie podejść nawet i kilka razy, zwłaszcza jeśli wymagane będzie zaliczenie walki. Nasz bohater wyposażony zostanie w zestaw współczynników, zmieniających się w miarę jego postępów. Poza oczywistym wpływem na walkę będą kształtowały one także linię fabularną. Np. jedno z zadań pobocznych obejmie gromadzenie informacji dla kobiety tworzącej mapę planety. Jednakże z tą prośbą zwróci się ona do D'kora dopiero wtedy, gdy poziom jego reputacji osiągnie pewną wartość. Podobnie z inną ścieżką – pewna przeprawa przez jezioro wymagać będzie skorzystania z łodzi. Tę natomiast zepchniemy na wodę dopiero po rozbudowie muskulatury i odpowiednim podbiciu wskaźnika siły.

# X-COM: ENFORCER

Przez ostatnie pięć lat pojawiło się już pięć tytułów należących do serii X–COM. Były to: ENEMY UNKNOWN, TERROR FROM THE DEEP, APOCALYPSE, INTERCEPTOR oraz FIRST ALIEN INVASION. Klasyczna drużynowa turówka zaczęła ewoluować w kierunku RTS, pojawiła się odnoga symulacyjna, teraz nadszedł czas na strzelaniny. W roku 2001 możemy spodziewać się dwu tytułów należących do tego gatunku. FPP reprezentował będzie, planowany na sezon jesieno/zimowy, ALLIANCE, wcześniej do naszych rąk powinien trafić X–COM: ENFORCER, utrzymany w stylistyce TPP. I w taki oto pokrętny sposób doszliśmy do bohatera naszego artykułu. Ziemi zagrażają Obcy. Tak, wiem – to oczywiste. Niby jakie inne zagrożenie mogłoby pojawić się w grze z „X" w tytule? Do walki z nimi nie wyruszy jednak doskonale przygotowana grupa komandosów, możecie także zapomnieć o zwrotnym statku kosmicznym. Bohaterski obrońca ludzkości wystąpi w pojedynkę. Samotny, ale za to jaki!

Za zlikwidowanie każdego Obcego. Dodatkowo na polu bitwy znaleźć będzie można także sporo modułów rozszerzających możliwości samego ENFORCERA – dopalacze silników skokowych, dodatkowe opancerzenie czy też zestaw narzędzi autonaprawczych.

Gra ma wykorzystywać niemalże niezmieniony engine UNREAL TOURNAMENT – może i niezbyt oszałamiająco piękny, ale z całą pewnością dopracowany i elastyczny. Choć muszę przyznać, że zaprezentowane przez producentów screeny wyglądają całkiem zachęcająco. Sporo mówi się także o zaawansowanych efektach świetlnych, niezwykle dokładnych tekstu-

rach i ciekawie zaprojektowanych poziomach. Jak zwykle należy podejść do tego ze sporą dawką sceptycyzmu – w końcu funkcje marketingowców wszyscy znamy.

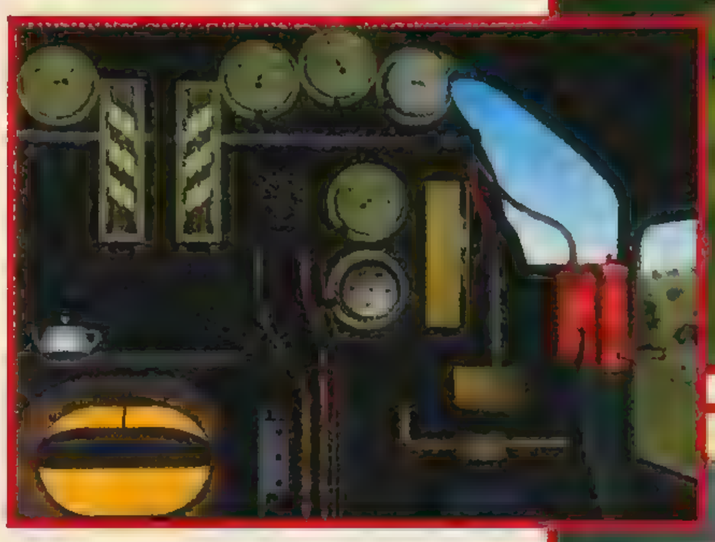
No, to by było tyle, jeśli idzie o suche fakty rodem z informacji prasowych. Od siebie natomiast dodam następujące uwagi. W miarę zgłębiania kolejnych informacji na temat tej gry mam coraz więcej wątpliwości. Obawiam się, czy przypadkiem nie powstanie kolejna standardowa, banalna (może nawet „o zgrozo, nudna!) strzelanina jakich wiele, w głupi sposób wykorzystująca licencję X–COM. Czym to grozi, wiedzą chyba wszyscy fani „Star Trek", mający w pamięci kolejne żałosne tytuły wydawane przed zeszłorocznym „odrodzeniem" gatunku. Oczywiście, pozostaje nadzieja, że jednak ENFORCER będzie przypominał bardziej którąś część MDK niż jedną z dziesiątek innych gier, których tytuły dawno już zapomnieliśmy. Że do tematu podejdzie z dystansem, wplatając w akcję niezbędny tu element humoru – bo czyż rozwalanie wężopodobnych, zielonych najeźdźców można traktować poważnie? Do tego trzeba jednak odrobiny geniuszu – ma go z całą pewnością Shiny, ale czy Microprose do spółki z Hasbro pójdą w jej ślady? W tej chwili powyższe pytania pozostają bez odpowiedzi, pozostaje nam czekać na premierę.

**Pooh**
**Hasbro Interactive**

# MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Symulator pociągu? Zapewne zastanawiasz się, kiedy Microsoft zabierze się za stworzenie wiernej symulacji spadającej bomby albo toczącego się ze wzgórza kamienia? Błąd! Ta gra naprawdę może być wydarzeniem! Jednak MICROSOFT TRAIN SIMULATOR jest programem (określenie „gra" jakoś tu nie przystoi) przygotowywanym przede wszystkim dla tych, którzy naprawdę orientują się w tym temacie.

Choć MTS sygnowany jest logiem wydawców Windows, to tak naprawdę tworzy go nieznana szerzej grupa brytyjskich developerów, którzy kryją się pod nazwą Kuju Entertainment. Ci ludzie naprawdę kochają pociągi i wszystko, co jest z nimi związane. Nic dziwnego, bo ten środek transportu ma przebogatą historię i otacza go naprawdę fascynująca legenda. Lokomotywy, które mogą ciągnąć po 50 wypełnionych po brzegi wagonów. Tabory, zgniatające wielkie ciężarówki niczym puszki po piwie. Do tego to opanowanie kolejarzy, trud ich pracy, odpowiedzialność, wreszcie – spektakularne wypadki, zbierające jakże tragiczne a obfite żniwo! Ta cała potęga ciągnie za sobą ogromne tragedie, ale ludzie z Kuju skupili się przede wszystkim na przyjemniejszych aspektach działania kolei żelaznej. Ciekawie ujął to menedżer projektu, Darryl Saunders: „Nie planujemy genialnego symulatora kolei. To, na czym tak naprawdę nam zależy, to pokazać, jak to jest być inżynierem." Zaskoczony? Spieszę z wyjaśnieniem. Otóż podczas pracy nad MTS główny nacisk kładziony jest na jak najwierniejsze odwzorowanie wszelakich elementów składowych każdego z występujących tu pociągów. Użytkownik, w zależności od potrzeby albo swego kaprysu, będzie mógł do woli zmieniać wartości poszczególnych podzespołów, używać innych części, przemalowywać składy, a nawet przebijać blachy z logiem zajezdni:) Właśnie przywiązanie do szczegółów ma uczynić ten program wyjątkowym i skierowanym głównie dla pasjonatów tematu. Nie znaczy to jednak, przynajmniej jeśli wierzyć obietnicom wydawcy, że laicy nie znajdą tu nic dla siebie. Mimo wtłoczonej w ten produkt ogromnej wiedzy technicznej, pomimo tysięcy statystyk i możliwości ingerowania w najmniejsze szczegóły stalowych kolosów TRAIN SIMULATOR ma być całkowicie przyjazny użytkownikom.



Już teraz rzuca się w oczy jego urocza grafika, pokazująca moc obsługującego ją engine'u. Oczywiście, zarówno obecne w MTS pociągi (ma ich być dziewięć), jak i trasy (600 mil) będą idealnym odwzorowaniem tych istniejących w rzeczywistości. O ile w przypadku lokomotyw i wagonów posłużono się tysiącami zdjęć i danymi z rysunków technicznych, o tyle świat, po którym one się poruszają, stworzono na podstawie licznych zdjęć satelitarnych. Pociągiem kierować będzie można ot, dla przyjemności, ale mają być także misje treningowe, szkółka jazdy oraz różne zadania – np. pojechać ileś tam kilometrów, zabrać ładunek i odstawić go na jakąś inną stację. Kuju Entertainment zapowiada mnogość inteligentnych kamer, które w ciekawy sposób pokażą świat gry. Dla żółtodziobów przewidziano opcję wyłączenia zbyt wymagających elementów realizmu, toteż z poprowadzeniem lokomotywy nikt nie powinien mieć problemów. Jeśli zaś komuś znudzi się bawienie w maszynistę (ew. piecowego), będzie mógł pozostawić kierowanie pociągiem komputerowi, a samemu przejąć obowiązki... pasażera (każdy wagon ma być odwzorowany aż do bólu realistycznie) i wtedy też nie będzie się nudzić, gdyż zapowiadane są realistyczne tereny wokół torów, a także częste zmiany pogody i pór dnia...

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR powinien przyjechać na peron 6, tor 9 jeszcze w tym miesiącu. O ile oczywiście nie nastąpi opóźnienie (to taki mały kolejarski dowcip:)

**Anzelmo von Dirt**
**Kuju Entertainment / Microsoft**

# STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

Lucas Arts po raz kolejny zamierza umilić nam czas oczekiwania na nowe–stare przygody Anakina Skywalkera. Tym razem grą o myśliwcach Naboo. Całość do złudzenia przypominać ma ROGUE SQUADRON – z tym, że tu tylko ostatnie misje będą nawiązywały do filmu.

Federacja Handlowa rozpoczęła inwazję na planetę Naboo. Królowej Amidali przybywają z pomocą dwaj rycerze Jedi i pomagają wydostać się z planety, by mogła porozumieć się z Senatem. Akcja STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO zaczyna się, gdy główni bohaterowie filmu opuszczają orbitę planety. Porucznik Gavyn Sykes z Królewskich Służb Ochrony staje na czele niewielkiej grupki obrońców, którzy do czasu powrotu królowej mają stawiać opór najeźdźcom.

BATTLE FOR NABOO to ulepszona wersja wydanej kilka lat temu gry ROGUE SQUADRON. Wcielimy się tu w rolę pilota jednego z kilku gwiezdnych myśliwców, by wykonać określone zadania. Oczywiście, nie ma mowy o symulacji, takiej jaką znamy z gier X–WING i TIE FIGHTER. Tym razem będziemy mieć do czynienia z czystą zręcznościówką, w której nasz myśliwiec widzimy z perspektywy trzeciej osoby (kamera podąża za maszyną). Akcja potoczy się w szeregu lokacji – zarówno nowych, jak i dobrze już znanych. Z początku będziemy latali po stolicy Naboo i eliminowali nieprzyjacielskie roboty. Później przeniesiemy się na wilgotne bagniska, w ośnieżone i pokryte lodem góry, otchłań akwenów wodnych czy ruiny antycznych miast. Nie zabraknie misji nad stolicą planety, wielkiej bitwy na jej wyżynach czy kosmicznej potyczki na orbicie. W jednej z misji trzeba będzie nawet sterować łodzią skradzioną Federacji! A wszystko to w kolorowej, trójwymiarowej grafice – zapewne jak zwykle na bardzo wysokim poziomie.

Do naszej dyspozycji oddanych zostanie osiem maszyn. Oto niektóre z nich. N1 – to klasyczny myśliwiec Naboo, uzbrojony w dwa karabiny laserowe i wyrzutnię torped protonowych. Będziemy nim wykonywać większość misji patrolowych i eskortowych. AAT – maszyna Federacji, która przeznaczona jest do eliminacji piechoty (podobno spełni rolę konia trojańskiego). PC (Police Cruiser) – zwykły myśliwiec policyjny, jakich wiele patroluje stolicę Naboo. STAP to wspomniana już łódź Federacji.

Gian Speeder – jeden z najgroźniejszych myśliwców Królewskich Służb Ochrony. Flash Speeder – naziemny odpowiednik Gian Speedera. Naboo Bomber – bombowiec transportujący wyrafinowane bomby nubiańskie, broń o najpotężniejszej w grze sile rażenia, ale latający powoli, czyli że łatwo go będzie zestrzelić. Jak widać, pojazdy będą wyszukane, a każdy z nich zaoferuje całkowicie odmienną formę rozrywki. Raz trzeba będzie wykazać się szybkostrzelnością, raz umiejętnością omijania przeszkód, kiedy indziej znowu po prostu nie dać się zestrzelić i zrzucić od czasu do czasu kilka bomb.

Może być to gra niesamowicie miodna, jak i... bardzo szybko nużąca. Spodziewam się produkcji bliźniaczo podobnej do ROGUE SQUADRON, a ta, mimo swojej niekonwencjonalności i grywalności, była produkcją bardzo szybko zniechęcającą – głównie ze względu na mnogość swych aspektów zręcznościowych. Niestety, z publikowanych w Internecie wywiadów wynika, że BATTLE FOR NABOO ma oferować dokładnie tę samą formę zabawy, tylko być nieco dłuższą od swojej poprzedniczki. Czy to jednak wystarczy, abyśmy wydali kolejne 200 zł? W Polsce dystrybutorem gier LucasArts/Activision jest LEM, a ten nie daje swoim klientom oszczędzać. Bądźmy jednak optymistami – szykuje się świetna gra, która może zapewnić superrozrywkę. W dodatku będziemy mogli dowiedzieć się, co tak właściwie miało miejsce na Naboo po opuszczeniu jej przez Amidalę i poznamy obszary, których nie widzieliśmy w filmie. Jest na co czekać. Gra powinna się ukazać jeszcze w tym kwartale.

**Nefliqus**
**LucasArts**

# W PRZYGOTOWANIU

# RESURRECTION

Kolejna gra spod znaku Topware. Jej producentem jest mało znana firma Nebula, a dzięki polskiemu wydawcy zostanie całkowicie spolszczona. Chociaż nie jest to produkcja nagłaśniana w mediach, to uważam, że może zdobyć rzeszę zwolenników.

Ahivoges, kluczowa postać w tej grze, to czarnoksiężnik, który sieje ogólny zamęt. Wykorzystując drzemiącą w Czarnym Smoku moc, chce przywrócić życie mrocznemu Panu Ciemności, Azogarazowi. Nietrudno zgadnąć, iż RESURRECTION będzie zrealizowane w klimacie fantasy. Przeglądając zdjęcia, można zauważyć pewne podobieństwa tej gry do DIE BY THE SWORD lub RUNE. Wprawdzie RESURRECTION ma być grą typowo przygodową, jednak pojawi się tu także rozwinięty tryb walki. Podobnie jak w ONI, tak i tutaj bardzo ważne będą pojedynki, a więc opanowanie sztuki walki stanie się kluczem do sukcesu. Prawie dwudziestu wrogów, z którymi przyjdzie się tu zmierzyć, z pewnością dostarczy nam wielu wrażeń i emocji. Postacie bić się będą w różny sposób, z wykorzystaniem odmiennej broni oraz różnych pomocnych przedmiotów. Ale wiele razy może okazać się, iż najlepszym wyjściem jest ucieczka, a nie wdawanie się w bezsensowną bijatykę. Według zapewnień producenta wróg będzie potrafił szykować niecne zasadzki i współpracować z innymi naszymi przeciwnikami, a więc droga do sukcesu nie będzie tu ani krótka, ani łatwa.

Czy już wspomniałem o trójce głównych bohaterów? W RESURRECTION spotkamy się z Gau, Domenico oraz Daiko. Ten pierwszy wyrusza szukać odtrutki dla swego pana – w jego osobie mamy doskonały przykład rycerza szukającego prawdy. Jego miecz przybiera na mocy z każdą walką. Domenico jest synem Azogaraza i chce zemścić się za swe niegdysiejsze cierpienia. Dysponuje cechami swych demonicznych przodków, atakuje z zaskoczenia i przechodzi przez ściany. Daiko jest zaś kapłanem, który wyrusza w drogę krzyżową, aby wyplewić całe zło świata. Wyczuwa zło na kilometr i może objąć kontrolę nad myślami swych wrogów.

Jak potoczą się losy tych bohaterów? Na to pytanie nie ma jasnej odpowiedzi, bowiem na drodze staną im słudzy ciemności – Czarny Smok, Azogaraz oraz Ahivoges. Pierwszy z nich, jako że pożera dusze ludzi, jest jednym z najgroźniejszych poddanych Azogaraza. Ten ostatni zaś konsekwentnie realizuje plan zagłady świata, choć sam mówi tylko skromnie, że chce zostać jego jedynym władcą. Wcześniej jeszcze natkniemy się na Ahivogesa. To właśnie on pobudzi swego pana do życia. Kolejne części tych fabularnych puzzli będziemy odkrywać podczas gry i to właśnie wtedy okaże się, w jaki sposób potoczyły się zarysowane powyżej wydarzenia.

O planach wydania RESURRECTION nie mogliśmy przeczytać wcześniej, bowiem gra ta nie należy do produktów wspieranych jakąś silną kampanią reklamową. Mimo to ma szansę konkurować z tak wielkimi i znanymi produkcjami, jak chociażby wspomniane RUNE. Ciekawe podejście do tematu i dobra realizacja (na co się zanosi) może poruszyć rynkiem elektronicznej rozrywki. Może nie będzie to trzęsienie ziemi, ale mały wstrząs? Kto wie. Nie pozostaje nam nic innego, jak poczekać jeszcze trochę. Premiera planowana jest na kwiecień, a to oznacza, że już niedługo przekonamy się, jak duża część zapowiedzi zostanie zrealizowana. Niecierpliwie oczekuję na ostateczną wersję RESURRECTION i mam nadzieję, iż nikt z nas się nie zawiedzie.

**Valpurgius**
**Topware**

# W PRZYGOTOWANIU

# OUTLIVE

Każdy miłośnik strategii czasu rzeczywistego powinien się ucieszyć na wieść o pojawieniu się tej gry. Trudno jednak cieszyć się z produktu, który wydawany jest przez jakąś tajemniczą firmę. Continuum Entertainment??? Cóż to jest? Każdy wie, czego się można spodziewać po takim np. Blizzardzie, ale co będzie miał do zaoferowania developer z... Brazylii?!? Czy należy oczekiwać, że jego produkt będzie przypominał tamtejsze seriale telewizyjne i będzie nudny jak flaki z olejem? Chyba nie stanie się aż tak źle. A przynajmniej pierwsze informacje o OUTLIVE wyglądają zachęcająco.

Na początku XXI stulecia ludzkość musiała poradzić sobie z problemem coraz szybszego zmniejszania się zasobów mineralnych Ziemi. Ciągły wzrost aktywności terrorystycznej dodatkowo potęgował nastroje społecznego niezadowolenia. W związku z tym liderzy najpotężniejszych krajów postanowili zawiązać Światową Radę. Powstała ona 17 kwietnia 2035 roku, a jej celem było przede wszystkim rozwiązanie zagrażającego Ziemi kryzysu ekonomicznego. Rada bardzo szybko rozpoczęła swą działalność i jeszcze w 2035 zapoczątkowywała kosmiczny program pod nazwą OUTLIVE. Jego głównym złożeniem była penetracja Układu Słonecznego ze szczególnym uwzględnieniem badań zasobów mineralnych, znajdujących się w najbliższym sąsiedztwie naszej planety. Mimo że użyto doskonałego sprzętu i świetnych sond, na dokładne dane trzeba było czekać siedem długich lat.

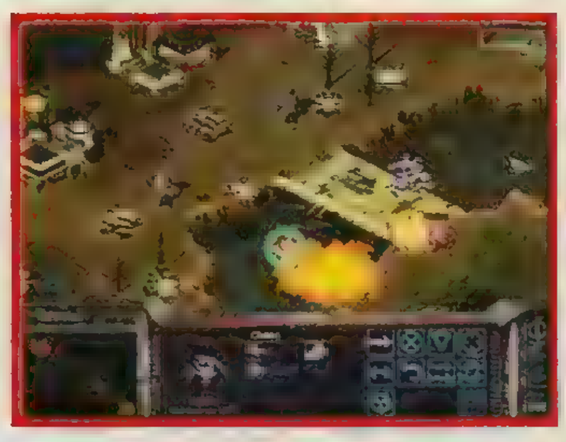
Po przeanalizowaniu wszystkich zebranych przez sondy materiałów technicy i uczeni orzekli, że najbogatszy w zasoby mineralne jest naturalny satelita Saturna – Tytan. Niestety, panujące tam warunki atmosferyczne nie pozwalały na wysłanie ludzkiej załogi. W Światowej Radzie wyodrębniły się dwie grupy, proponujące odmienne rozwiązania tego problemu. Pierwsza, na której czele stał dr Joseph Taylor, postulowała użycie wyhodowanej sztucznie, genetycznie ulepszonej załogi. Druga grupa popierała pomysł zastosowania specjalnych robotów. Dodatkowym atutem przemawiającym za tym rozwiązaniem było to, że firma Mechatronics zaoferowała się już sponsorować jego realizację. Rozpoczęła się ostra rywalizacja, a czasu nie było zbyt wiele. Ustalono, że gotowe projekty muszą zostać przedstawione w przeciągu roku. Niestety, podczas prac doszło do kilku niemiłych incydentów. Firmy zaczęły się wzajemnie oskarżać, sądzić i dokonywać zamachów. Wojna wisiała na włosku...

W grze OUTLIVE opowiemy się po jednej ze stron tego konfliktu. W mozolnych bojach postaramy się udowodnić wyższość naszego projektu. Autorzy obiecują, że będziemy mieli możliwość opracowywania nowych technologii, ciągłego rozwijania się i wykradania informacji przeciwnikowi. Najciekawsze wydaje się to ostatnie. Szpiegostwo przemysłowe może być wszak bardzo ciekawym urozmaiceniem RTS-a. Dość obiecująco brzmi także obietnica możliwości kupowania i sprzedawania jednostek wojskowych. Nie jest to może jakaś nowość, ale producenci gier często o tym elemencie zapominają. Możliwość rozwijania przez każdą ze stron indywidualnej myśli technologicznej oraz perspektywa wykradania projektów wrogiej technologii – można chyba liczyć na całkiem ciekawe kombinacje gałęzi rozwojowej. Myślę, że ten element docenimy, grając z kolegami w sieci. Największym atutem OUTLIVE ma być jednak oczywiście możliwość toczenia ogromnych i widowiskowych bitew. Będziemy tu mieli trzy kampanie do rozegrania, tryb wieloosobowy i wszystkie inne atrakcje znane z podobnych pozycji.

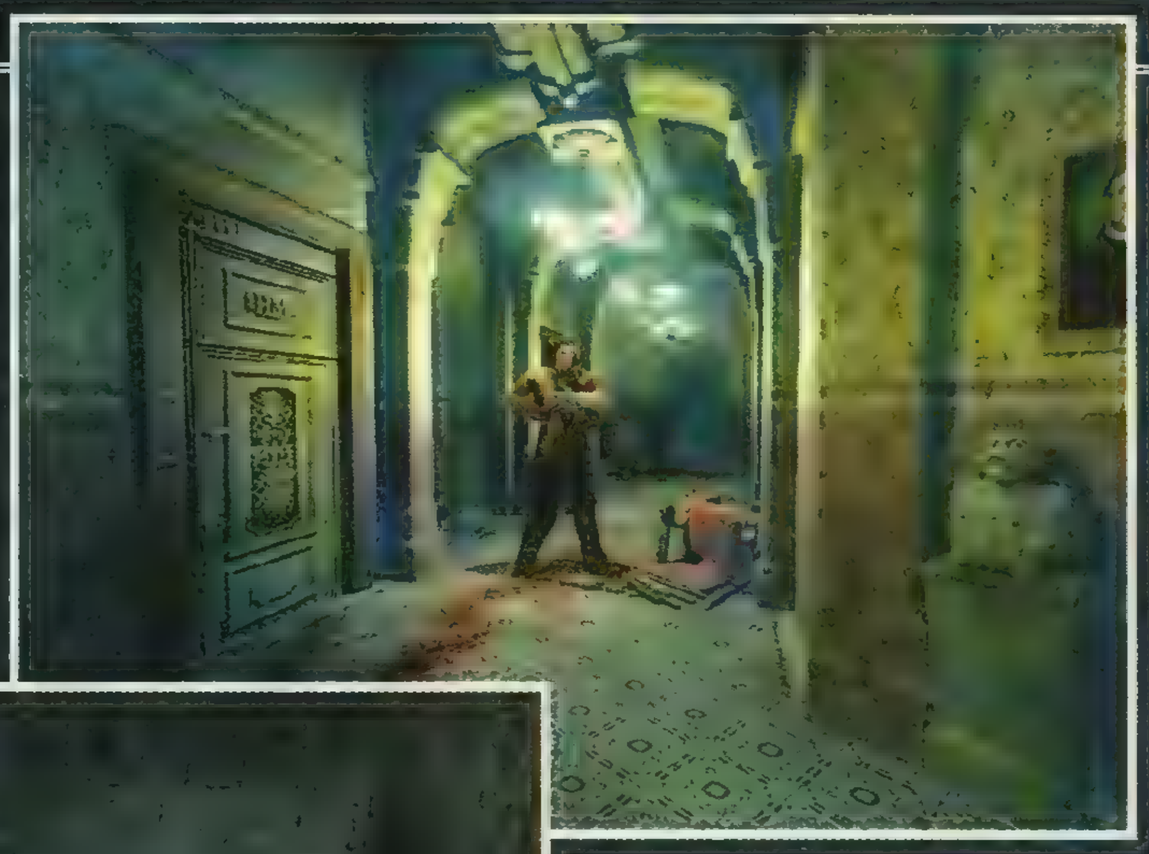
Zachodzi pytanie – czy OUTLIVE to kolejny nieudany klon takich gier jak STARCRAFT i RED ALERT, czy może coś więcej? No cóż, na razie nie można jednoznacznie określić klasy tego produktu. Jednak już niebawem się przekonamy, co to będzie.

**Dori**

**Continuum Entertainment**



Początek lat 90. Rynek gier opanowują pierwsze komputery PC – 286, 386 i 486. Świat nie słyszał jeszcze o trybie SVGA. Nikt nie marzy o fotorealistycznej grafice czy akceleratorach. Multimedialna rozrywka to piksele i wektory. Właśnie w takich okolicznościach ukazała się oparta na kanwie opowiadań H.P. Lovecrafta gra ALONE IN THE DARK. Postać jej głównego bohatera, detektywa Carnbry'ego, stała się bardzo popularna, a więc w roku 1993 pojawiła się następna gra z serii. Nie była równie przełomowa co poprzedniczka, jednak trzymała wysoki poziom.

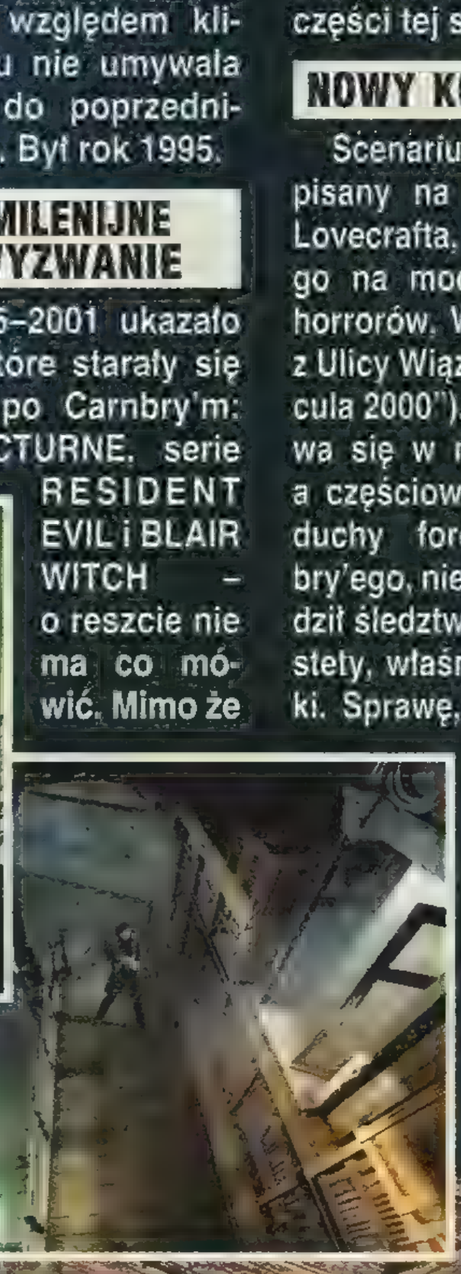


Scenariusz wydłużo-

jęli tego do wiadomości i naciskali Infogrames o jeszcze jedną część. I tak się stało. Trzecia gra toczyła się w realiach nawiedzonego miasteczka rodem z Dzikiego Zachodu. Była najbardziej zaawansowana technologicznie, jednak pod względem klimatu nie umywała się do poprzedniczek. Był rok 1995.

## MILENIJNE WYZWANIE

W latach 1995–2001 ukazało się wiele gier, które starały się przejąć schedę po Carnbry'm: ECSTATICA, NOCTURNE, serie RESIDENT EVIL i BLAIR WITCH – o reszcie nie ma co mówić. Mimo że tytuły te nie „grzeszyły" klimatem i grywalnością przynajmniej w połowie takimi jak te z AITD, jednak w jakiś sposób wetowały nam brak dalszych części tej kultowej trylogii. Właściwie tylko jeden produkt na PC mógł się z nią równać – RESIDENT EVIL, przełomowa gra, która uzupełniła horror adventure o prefiks survival. ALONE IN THE DARK 4 ma być hybrydą pierwszej części tej serii i RE właśnie.



## NOWY KOSZMAR CRAVENA?

Scenariusz został, oczywiście, napisany na podstawie opowiadania Lovecrafta, jednak zmodyfikowano go na modłę dzisiejszego mistrza horrorów, Wesa Cravena („Koszmar z Ulicy Wiązów", seria „Krzyk", „Dracula 2000"). Akcja częściowo rozgrywa się w nawiedzonej posiadłości, a częściowo w wizytowanym przez duchy forcie. Zwierzchnik Carnbry'ego, niejaki Charles Fiske prowadził śledztwo na Shadow Island. Niestety, właśnie znaleziono jego zwłoki. Sprawę, oczywiście, powierzono naszemu bohaterowi.

O ile w pierwszej części ALONE dwójką bohaterów (kobieta i mężczyzna) mogliśmy wziąć udział w tej samej przygodzie, o tyle w czwartej roli zostały nieco zróżnicowane. W centrum mamy, oczywiście, Carnbry'ego i jego śledztwo. Postacią poboczną jest Alice Cedrac – obdarzona zdolnościami paranormalny-

mi pasjonatka przygód. Od kiedy losy tych dwojga splatają się, fabuła rozszczepia się na dwie uzupełniające się części. Oczywiście, kiedyś nastąpi chwila, w której będzie trzeba pozostawić Carnbry'ego i wcielić się w Alice. Zmianie ulega również model rozgrywki. Gra detektywem to rozwiązywanie zagadek, kojarzenie faktów i strzelanie. Panna Cedrac jest zaś medium, a więc wcie-

nie się w nią dostarcza wielu dodatkowych emocji. Ona również posługuje się bronią palną, jednakże jej rola w większej mierze będzie polegać na potęgowaniu lęku i grozy. Oprócz Alice spotkamy wiele innych postaci (NPC). W sumie jest ich dziesięć, a każda wniesie swoje trzy grosze, odpowiednio podwyższając nam poziom adrenaliny. Ponieważ scenariusz został stworzony na sposób Cravenowski, można się spodziewać, że pewne osoby nie będą naszymi sojusznikami. Autorzy posłużyli się znanym z filmu „Krzyk" motywem dezorientacji. Ktoś zdradzi, mimo że teraz nam pomaga. Cały czas trzeba się więc mieć na baczności.

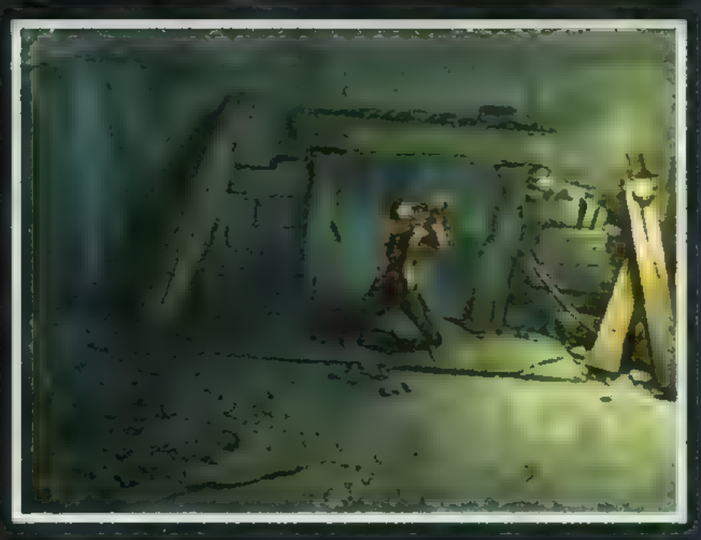
## ZŁO CZAI SIĘ W MROKU

Nasi bohaterowie zmierzą się z osiemnastoma bardzo zróżnicowanymi przeciwnikami. AITD4 bierze od swych poprzedników najlepsze elementy, więc wrogowie nie będą widoczni od razu i nie skoczą nam do gardeł za wszelką cenę. Pamiętacie, jak w „jedynce" potwory czaiły się w ciemnych zakamarkach? Tutaj jest identycznie! Słyszy-

© INFOGRAMES

# Na 5 minut przed premierą: ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

***Nawiedzony dom, detektyw ds. paranormalnych, horror i Lovecraft – z takimi słowami kojarzy się fenomenalna seria ALONE IN THE DARK. Teraz, kiedy zbliża się jej 10–lecie, stoimy u progu nowego koszmaru. Oto już niebawem do sklepów trafi produkt, który ponownie pokaże nam klasę i uświadomi, czym jest lęk w grach komputerowych...***



my, że coś jest w pobliżu, ale nic nie widzimy. I to jest najbardziej przerażające. Cały czas towarzyszy nam uczucie lęku, wrażenie czającej się w pobliżu śmierci. Nasi przeciwnicy dzielą się na kilka grup – od typowych zjaw, po małe i wredne potworki. O ile pierwszy typ to w horrorach standard, o tyle drugi jest bardzo irytujący. Pamiętacie Obcego i Facehuggery? W tej grze mamy duże pajęczaki (wielkości ludzkiej stopy!), które siedzą w ciemnych zakamarkach i rzucają się na nas w najmniej oczekiwanych momentach. Oczywiście, słychać, jak ich twarde kończyny tupią w drewnianą podłogę, jednak nie wiadomo, gdzie są i – co gorsze – dokąd zmierzają.

Mamy tu szereg wymyślnych rodzajów broni – od realistycznych, po takie rodem z filmów SF. Nawet zwykła latarka może pełnić rolę narzędzia przeciw potworom. Większość z nich panicznie boi się światła, dlatego włączenie lampki może uratować nam na skórę lub chociaż powstrzymać na chwilę atak. Nie wspominam już, że w ten sposób oświetlamy sobie korytarze, więc nie dajemy się zaskoczyć pajęczakom i innym żądnym naszej krwi (i mięsa) stworom.

Ale nie ze wszystkimi przeciwnikami można rozprawićsię za pomocą broni palnej czy światła z latarki. Część z nich trzeba będzie przechytrzyć za pomocą przeróżnych przedmiotów – i wcale nie chodzi tutaj o magiczne artefakty. Pamiętacie potwory z pierwszej części, które zabijało tylko ich własne odbicie w lustrze? Tutaj będzie podobnie – aby móc przedostać się do dalszej części gry, trzeba będzie obmyślić sposób na wykorzystanie dostępnych mebli itp. Zadania nie są proste i często oprócz szybkiego myślenia trzeba również wykazać się zręcznością i szybkością działania.

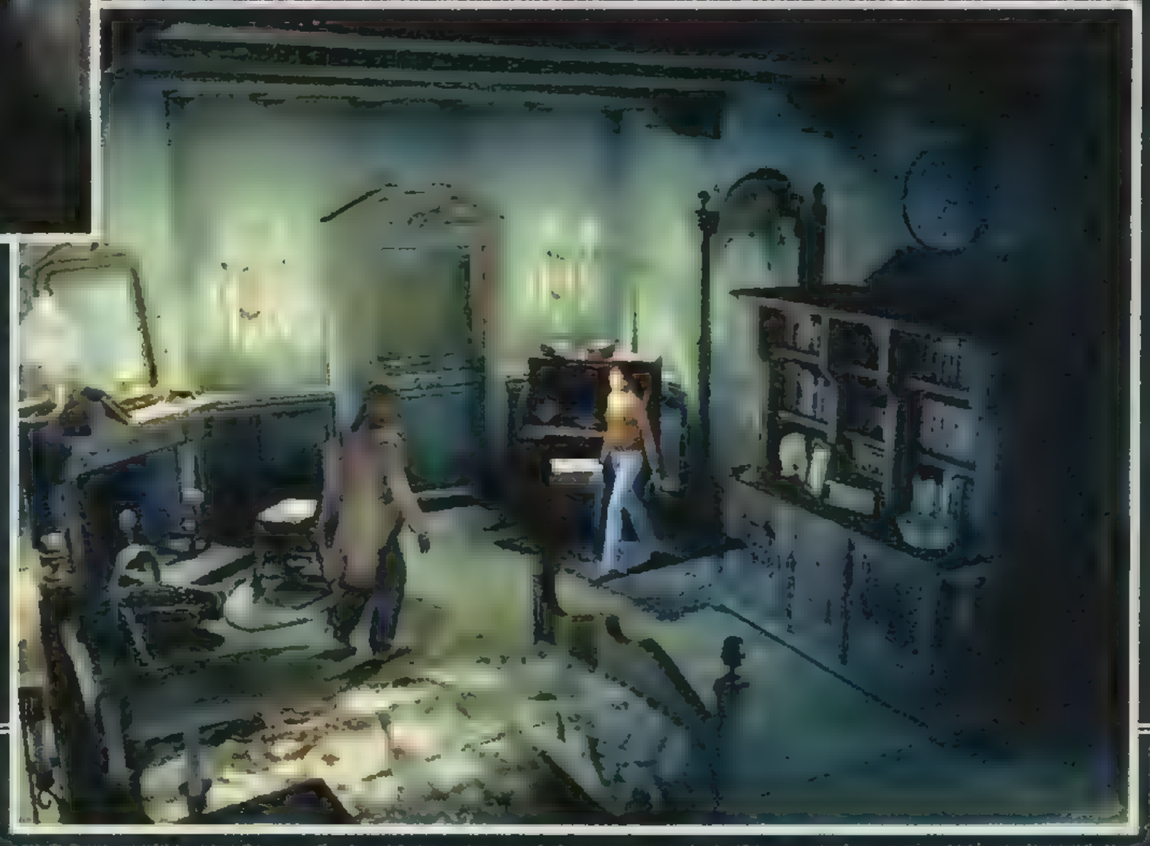
## SAMOTNY W CIEMNOŚCIACH

Czwarta część serii ALONE IN THE DARK jest bardziej dopracowana w szczegółach niż jej poprzedniczki. Wystarczy nadmienić, że sam odgłos tupotu stóp Carnbry'ego ma aż 55 wersji – w zależności od tego, czy chodzi on po nowym parkiecie, czy starych, zbutwiałych deskach, dywanie, schodach itp. Sama postać składa się z wielu detali – do jej stworzenia wykorzystano 3 tys. wielokątów (przeciwnicy i bohaterowie niezależni mają ich „tylko" 1500), a gramy w rozdzielczości 640x480. Tła tworzą dopracowane bitmapy (nie widać pikseli, tak jak było to w RE), zaś wszystkie postacie są trójwymiarowe i wykorzystują akceleratory grafiki. Infogrames może pochwalić się doskonałymi efektami wizualnymi generowanymi w czasie rzeczywistym (czyt. – podczas rozgrywki) – chodzi oczywiście o światła i cienie (fenomenalny tryb latarki, którego namiastkę można zobaczyć w SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS). Na koniec mogę jeszcze dodać informację o średnim czasie rozgrywki. Potwierdzić jej nie mogę z powodów ograniczeń wersji beta, jednak producenci chwalą się, że przeciętnemu graczowi zajmie 30–45 godzin. Doświadczeni zaś powinni poradzić sobie w jakieś 20–25 godzin.

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE zapowiada się na doskonałego następcę kultowej trylogii. Infogrames ponownie udało się stworzyć hit, który przerasta wszystkie inne horror survivale o głowę. Jako fan i miłośnik poprzednich części nie mogę się doczekać pełnej wersji tej produkcji. Wersja beta, mimo że zaawansowana, nie ma jeszcze wszystkich elementów tej wspaniałej gry (w tym sekwencji filmowych, muzyki i możliwości gry w forcie). Nawiedzony dom wypada jednak bardzo dobrze i każdego gracza przyprawi o gęsią skórkę. Premiera ma nastąpić na przełomie I i II kwartału 2001.

*Nefliqus*

**Infogrames**



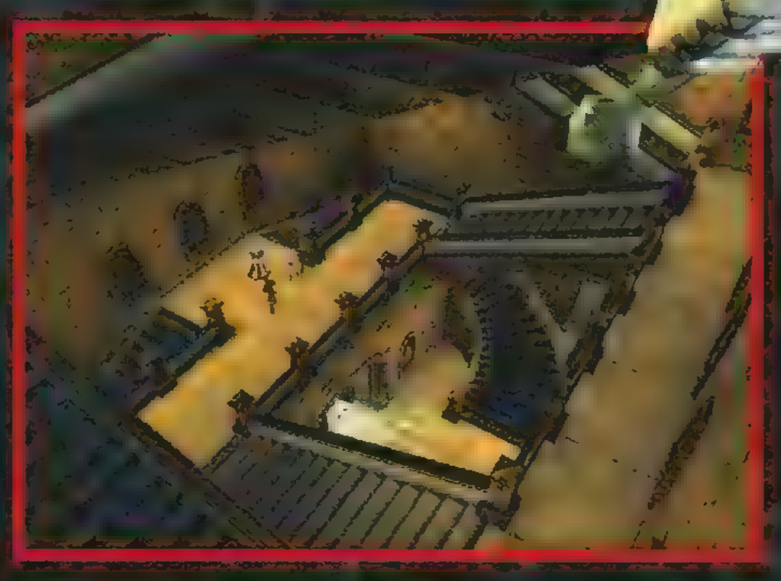
Jak do tej pory ludzie z Volition znani są graczom raczej jako twórcy gier z serii DESCENT oraz FREESPACE. Przejście od kosmicznych strzelanin do RPG? Czemuż by nie, w końcu porządny zespół autorski powinien czuć się dobrze w dowolnej tematyce. Koledzy zakasali więc rękawy, zabrali się do roboty i zaczęli tworzyć SUMMONERA. A właściwie dwie jego wersje – pecetową oraz na PlayStation 2. Czyżby należało się spodziewać kolejnego hitu na miarę FINAL FANTASY? Każdy RPG jest wart tyle, ile opowiedziana w nim historia – przyzna to chyba każdy fan tego gatunku. Nawet najwspanialszy engine czy najlepsze efekty nie zachęcą gracza do dłuższego szwędania się po nudnym, monotonnym świecie. Spójrzmy, co tym razem wykrzesali z siebie scenarzyści.

## DRUŻYNA

Główny bohater tej gry nosi imię Joseph. Poznajemy go jako młodzieńca, który mieszka w zabitej dechami wiosce na odludziu. Od urodzenia wyróżnia go tajemniczy znak na ręku, przypominający ni to trójząb, ni to głowę demona. Wedle wyjaśnień Yago, mędrca, który przejeżdża przez wieś Josepha, jest to znamię Przywoływaczy, ludzi obdarzonych mocą otwierania wrót chaosu i sprowadzania do naszego świata demonów. Yago podarował chłopakowi pierścień, umożliwiający przywoływanie, oraz zasugerował, by postępować z nim nadzwyczaj ostrożnie, bo nad potężnym monstrum nie jest w stanie zapanować nawet doświadczony mag, a co dopiero taki żółtodziób. Jak łatwo się domyślić, Joseph wkrótce miał okazję do sprawdzenia tego na własnej skórze – próbując uratować wioskę przed atakiem rabusiów, skorzystał z pierścienia, przywołał demona i bezradnie patrzył, jak ten rujnuje jego dom oraz zabudowania sąsiadów. No cóż, tu już nie miał nic do roboty, więc wraz z Yago wyruszył w świat. Scenarzyści niechętnie mówią, co będzie czekać naszych bohaterów podczas wędrówki przez świat Medeva, wiadomo jedynie, iż pierwszym ich celem będzie zgromadzenie czterech pierścieni, które mają przywrócić ład w tej krainie. Oczywiście wkrótce okaże się, iż życie wcale nie jest takie łatwe, każda prawda kryje podwójne dno itd. – mam nadzieję, że ostateczny skrypt będzie tak ciekawy, jak zapowiadają. Poza Josephem w skład drużyny wejdą jeszcze trzy postacie: złodziejka Flece, ostatni z rodu starożytnych wojowników – Jekhar oraz córka Yago – Rosalind. Jednak ten skład będzie ulegał ciągłym zmianom – jedni bohaterowie dołączą, inni na jakiś czas znikną z pola widzenia, niektóre etapy trzeba będzie pokonywać kierując całą czwórką, na innych zaś może pojawić się jedynie jedno z nich.

## ŚWIAT

Jednym z celów, jakie postawili sobie scenarzyści, było stworzenie na potrzeby SUMMONERA realistycznego, zmieniającego się w czasie gry świata. Jak przyznaje odpowiedzialny za fabułę Jason Scott, miał być on także na tyle różnorodny, aby mógł stać się podstawą ewentualnej kontynuacji – tak, tak, w dzisiejszych czasach producenci do tematu podchodzą właśnie w ten sposób.



Przede wszystkim gra ma być na tyle elastyczna, na ile różnią się między sobą poszczególni gracze – jedni będą chcieli iść prostą ścieżką liniowej historii, inni z kolei zajrzą w najodleglejszy kąt udostępnionej krainy, zapuszczą się na najbardziej niedostępne bagna i w najbardziej niegościnną knieję. O ile zaspokoić wymagania tych pierwszych jest niezmiernie łatwo, o tyle z drugimi sprawa jest trudniejsza. No, ale w końcu klienci, którzy wydają ciężko zarobione pieniądze, zasługują na jak najlepszy produkt.

Dla mniej zaangażowanych w grę przewidziano system subtelnych ułatwień. Weźmy, dla przykładu, jeden z poziomów, kiedy to Joseph i Flece muszą odnaleźć Yago w pałacu książęcym. Joseph zostaje przed budynkiem, do środka wkracza sama Flece. Zaczynamy klasycznie – po rozpracowaniu sekwencji poruszania się strażników trzeba się obok niech prześlizgnąć. Zapewne jednak nie uda się dotrzeć do celu za pierwszym razem – po każdym spotkaniu w cztery oczy z wrogiem lądujemy w lochu. Na szczęście można się z niego bez większych problemów wydostać

*Historia stara jak świat – przystojny bohater, niechętna mu bohaterka... I tak wszyscy wiemy, jak to się skończy.*

© THQ

# Na 5 minut przed premierą: SUMMONER

***Ostatnio RPG przeżywa najwyraźniej okres swego rozkwitu. Co roku ukazuje się co najmniej kilka niezłych tytułów należących do tego gatunku. Nic więc dziwnego, że także THQ, wraz ze swym developerem Volition, postanowił uszczknąć kawałek z tego tortu.***

i rozpocząć zabawę od nowa. No dobra, to nic nowego – powiecie. I macie rację, tego typu sekwencji w grach było multum. Tu jednak pomyślano także o graczach, którzy nie będą mieli ochoty na ciągłe podchodzenie do tej samej przeszkody. Jeśli trafisz do więzienia określoną ilość razy, poziom trudności zostanie nieco obniżony – jeden ze strażników opuści kuchnię, w której będzie można znaleźć przebranie umożliwiające spokojną infiltrację pałacu. Przyznam, że rozwiązanie to bardzo mi się podoba – w końcu nie każdy gracz to maniak, będący w stanie przez godzinę probować przeskoczyć z jednej platformy na drugą. Tym słabszym też się coś od życia należy, a nic tak nie zniechęca do gry jak ciągłe niepowodzenia.

## WALKA

Kolejną ciekawostką jest system walki. Nie chodzi mi o ogólne zasady, bo one dla tego typu gier są w zasadzie niezmienne: garść broni białej, do tego magia. W SUMMONERZE wprowadzono natomiast tryb nazwany „atakiem łańcuchowym" – po wciśnięciu w odpowiednim momencie (nad głową bohatera pojawi się wtedy ikona łańcuszka) przycisku myszy (czy też innej zdefiniowanej kombinacji klawiszy) walcząca postać wyprowadzi dodatkową sekwencję ciosów czy też przeprowadzi inną akcję. Np. Joseph na początku będzie dysponował czterema takimi umiejętnościami: desperacją, zmyleniem, dodatkowym atakiem oraz pchnięciem. Pierwszy z nich spowoduje zadanie przeciwnikowi strat proporcjonalnych do tych, które poniósł sam Joseph – najlepiej będzie korzystać z niego pod koniec walki. Zmylenie spowoduje obniżenie zręczności przeciwnika, dodatkowy atak – to zrozumiałe, natomiast pchnięcie zapewni więcej czasu na przygotowanie do kolejnego ataku. Jak sama nazwa wskazuje, ataki takie można łączyć ze sobą, nawet w bardzo długie łańcuchy – taki sposób walki znany jest zwłaszcza wszystkim amatorom mordobić, gdzie po porządnie wyprowadzonej sekwencji combosów przeciwnik może nie mieć okazji do zadania choćby jednego ciosu.

Biorąc pod uwagę, iż wszystkie postacie w grze obdarzone są własną inteligencją, bitwy przebiegają w sposób nieco odmienny niż w typowych grach akcji. W zasadzie bohaterowie mogą walczyć sami – bez nadzoru gracza wymachują mieczem czy innym żelastwem, rzucają zaklęcia czy też uzdrawiają rannych towarzyszy. Człowiek odpowiedzialny jest natomiast za warstwę strategiczną – należy rozsądnie przydzielić każdemu czary do wykorzystania, ustalić szyk, wybrać rodzaj broni czy też wskazać najdogodniejsze miejsce (preferowane są wszelkie nierówności terenu – zawsze lepiej mieć przeciwnika pod sobą). Podczas samego starcia, jeśli wszystko zostało wcześniej przyzwoicie zaprogramowane, wystarczy nadzorować wyprowadzanie w stosownym momencie ataków łańcuchowych i – ewentualnie – przesuwać bohaterów. No, przynajmniej tak wygląda to w teorii. Najważniejsze jednak, że wedle deklaracji autorów cały system kontroli walki starali się oni maksymalnie uprościć i uelastycznić.

## SUMMONER x 2

Jak już wspominałem, równocześnie przygotowywane są wersje na PC oraz PlayStation 2. Poza drobnymi różnicami w grafice tę pierwszą wyróżniać będzie także obecność trybu multiplayer. Na sieci będzie można spotkać się podczas rozgrywek cooperative (trybu deathmatch ani pochodnych nie przewiduje się). W odróżnieniu od DIABLO 2 tu statystyki graczy będą przechowywane na ich własnych komputerach, a nie na centralnym serwerze. Biorąc jednak pod uwagę brak współzawodnictwa pomiędzy graczami, raczej nie skłoni ich to do grzebania w plikach konfiguracyjnych czy też korzystania z innych oszustw.

Premiera gry przewidywana jest na koniec marca. Biorąc pod uwagę dotychczasowe doświadczenia z produktami Volition, można mieć nadzieję, iż termin ten zostanie dotrzymany. Oby SUMMONER okazał się tak dobry, jak się zapowiada. Do zobaczenia w recenzji!

*Pooh*
**THQ**

Niejednokrotnie już w grach wcielaliśmy się w boga, taką rolę oferował nam chociażby POPULOUS, ale nigdy chyba jednak nie mieliśmy możliwości stania się dyktatorem–krwiopijcą, który zrobi wszystko, by wycisnąć ze swoich poddanych ostatnie poty.

## RÓWNIKOWE POTY

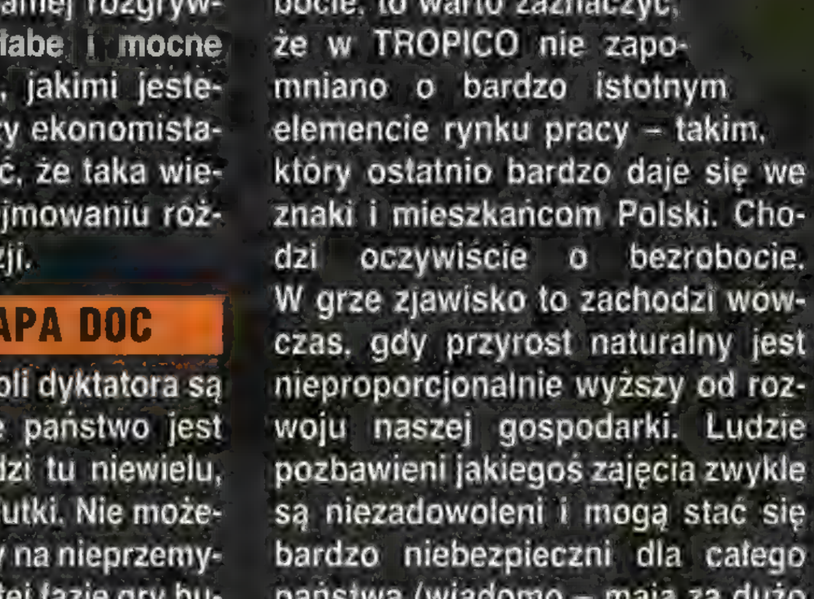
Najnowsza propozycja firmy Pop Top spełni marzenia wszystkich spragnionych nieograniczonej władzy. W TROPICO będziemy mogli wcielić się w rolę karaibskiego dyktatora i rozwijać małe państewko, zamieszkane przez wiernych i oddanych poddanych, którzy przy pierwszej lepszej okazji wbiliby nam nóż w plecy. Będziemy wznosić fabryki, przetwórnie, zakłady pracy, a wszystko po to, by nachapać się jak najwięcej upragnionych „zielonych", czyli waluty swego północnego sąsiada. Nasza władza będzie nieograniczona – sami będziemy reprezentować nasze państwo na arenie międzynarodowej i osobiście również staniemy za sterami aparatu terroru, zwanego potocznie (i jakże znajomo nam, środkowoeuropejczykom) tajnymi służbami bezpieczeństwa.

Zapowiada się więc bardzo fajna zabawa.

## WYSPA MARZEŃ

Zanim rozpoczniemy rozgrywkę w tych piekielnych tropikach, będziemy jednak najpierw musieli określić parametry charakteryzujące wyspę, oddaną nam we władanie. Zdecydujemy więc o jej zaludnieniu czy występujących na niej zasobach surowców naturalnych. Będziemy mogli również wybrać, w jakim stopniu nasza kraina ma być zalesiona i jak dużo wody ma ją otaczać. Nie dość tego! Przed rozpoczęciem rozgrywki możemy też określić według własnego widzimisię, jaki będzie cały świat, w którym przyjdzie egzystować naszej bananowej państwowości – ogólną stabilność polityczną na arenie międzynarodowej i stopień zaawansowania ekonomicznego naszej krainy w porównaniu z sąsiadami i nie tylko.

Gdy już przebrniemy przez tę niemiłą powinność, nadejdzie wreszcie czas, by stworzyć swego dyktatora. Możemy tu, oczywiście, wybrać jedną z gotowych już, fikcyjnych postaci, zaoferowanych przez autorów gry, ale przecież najfajniej jest stworzyć swojego własnego człowieczka. Nie da się ukryć, że ta składowa TROPICO w bardzo dużym stopniu przypomina gry fabularne. Przy „rodzeniu" naszego małego karaibskiego krwiopijcy decydujemy, jakie posiada on wykształcenie, jakie zdobył kwalifikacje, określamy jego życiowe cele i dążenia. Ustalamy również, jakie ma wady, a jakie zalety. Postępując w ten sposób, możemy wykreować postać, która będzie najbardziej odpowiadać naszym prywatnym gustom, przez co łatwiej się z nią utożsamimy (ale bez przesady!). Jest to również bardzo pomocne podczas samej rozgrywki. Znamy nasze słabe i mocne strony, wiemy więc, jakimi jesteśmy dyplomatami czy ekonomistami – nie da się ukryć, że taka wiedza pomaga w podejmowaniu różnych trudnych decyzji.



## EKONOMIA PAPA DOC

Pierwsze kroki w roli dyktatora są raczej trudne. Nasze państwo jest małe i zacofane. Ludzi tu niewielu, a i budżet bardzo malutki. Nie możemy więc trwonić forsy na nieprzemyślane inwestycje – w tej fazie gry budowa jakiejś olbrzymiej przetwórni jest równoznaczna z bankructwem i haniebnym końcem marzeń o dyktaturze (ciekawe... – przyp. red.).

Bardzo ważnym elementem naszej kombinowanej polityki są poddani, czyli ludzie zamieszkujący naszą wyspę (pechowcy!). Musimy zwracać uwagę na ich nastroje i zapewniać im jako taki byt, bo w przeciwnym razie ich niewolnicza praca będzie mało efektywna i stanie się dla nas nieopłacalna („dyktatura oświecona"? – przyp. red.). A trzeba wiedzieć, że wszystkie postacie zamieszkujące nasze państewko będą żyć swoim własnym życiem. Jednym z elementów takiego „urealnienia" jest, iż będą oni w pocie i trudzie (a na nasz pożytek) wykonywać jeden z 35 zawodów. Te podzielono na typowo męskie, czyli: górnik, ksiądz, doker czy bankier, i typowo żeńskie: lekarka, nauczycielka czy kurtyzana. Oprócz tego w grze występuje też cała masa fachów, które mogą stać się źródłem zarobków dla obu płci.

Jeśli już mówimy o robocie, to warto zaznaczyć, że w TROPICO nie zapomniano o bardzo istotnym elemencie rynku pracy – takim, który ostatnio bardzo daje się we znaki i mieszkańcom Polski. Chodzi oczywiście o bezrobocie. W grze zjawisko to zachodzi wówczas, gdy przyrost naturalny jest nieproporcjonalnie wyższy od rozwoju naszej gospodarki. Ludzie pozbawieni jakiegoś zajęcia zwykle są niezadowoleni i mogą stać się bardzo niebezpieczni dla całego państwa (wiadomo – mają za dużo wolnego czasu, to kombinują, pasożyty!).

No i budowle. Ich asortyment zapowiada się w TROPICO bardzo ciekawie. Postawić będziemy mogli właściwie wszystko – poczynając od zwyczajnych, malutkich domków, poprzez luksusowe rezydencje, fabryki, szkoły, tartaki, a kończąc na naprawdę olbrzymich plantacjach czy hotelach.

Polityką wewnętrzną i zewnętrzną państwa kierujemy, wydając odpowiednie dekrety. Będzie trze-

© TAKE 2

# Na 5 minut przed premiera: TROPICO

***Władza, władza i jeszcze raz władza! Jeżeli właśnie tego potrzebujesz, jeżeli chciałbyś zostać dyktatorem, który rządzi niepodzielnie na jednej z egzotycznych wysp, to powinieneś zagrać w TROPICO. Rozwój przemysłowy, ekonomia i w ogóle dobro ludu będzie tu zależeć od tylko i wyłącznie od Twojego humoru.***

państwo. Aby tego dokonać, będziemy wybierać pomiędzy przemysłem ciężkim czy rolnictwem a turystyką. A jeżeli nasz lud zalezie nam zbytnio za skórę, stworzymy sobie silną i tajną policję, która zaprowadzi porządek w kraju.

## PALEMKI DO KRAWATA

Jeżeli chodzi o grafikę TROPICO, to jest ona bardzo podobna do tej znanej z RAILROAD TYCOON 2, oczywiście nie bez powodu. Gra bowiem wykorzystuje ten sam (choć znacznie zmodyfikowany!) engine graficzny S3D. Program będzie można zapuścić sobie w rozdzielczościach od 640x480 do 1600x1200 przy 32-bitowej palecie kolorów. Na pocieszenie osób, których sprzęt na widok tej ostatniej pozycji mówi „pas", muszę zaznaczyć, że wszystko wygląda bardzo ładnie także przy niższych parametrach. Nie zmienia to jednak faktu, że gra jest bardzo wymagająca. Przede wszystkim za sprawą dużej liczby mieszkańców naszego państwa i tego, że – jak już wspomniałem wcześniej – żyją oni całkowicie własnym życiem – czym ich jest więcej, tym bardziej obciążony jest procesor. Niestety, taka jest cena realizmu w grach komputerowych.

O oprawie dźwiękowej TROPICO na razie nie można jeszcze niczego konkretnego powiedzieć. W wersji beta, w jaką miałem przyjemność grać, jakiekolwiek odgłosy występowały tylko w formie szczątkowej. Miejmy jednak nadzieję, że i ten element zostanie dopracowany w podobnym stopniu jak oprawa graficzna.

TROPICO zapowiada się na bardzo dobrą grę ekonomiczno-polityczną. Jej twórcy położyli większy nacisk na realizm niż – jak to bywa ostatnio coraz częściej – na uproszczenia. Ciekawe podejście do tematu oraz bardzo dobre rozwiązania są jej mocnymi stronami. Nie jest to jednak produkt dla najmłodszych, gdyż oni po prostu nie zrozumieją praw rządzących polityką i ekonomią ogólnoświatową. Zresztą, czy ktokolwiek w ogóle może je zrozumieć? Myślę, że gra ta przypadnie do gustu raczej starym wyjadaczom growym. W końcu, w każdym tkwią jakieś zapędy dyktatorskie.

*Dori*

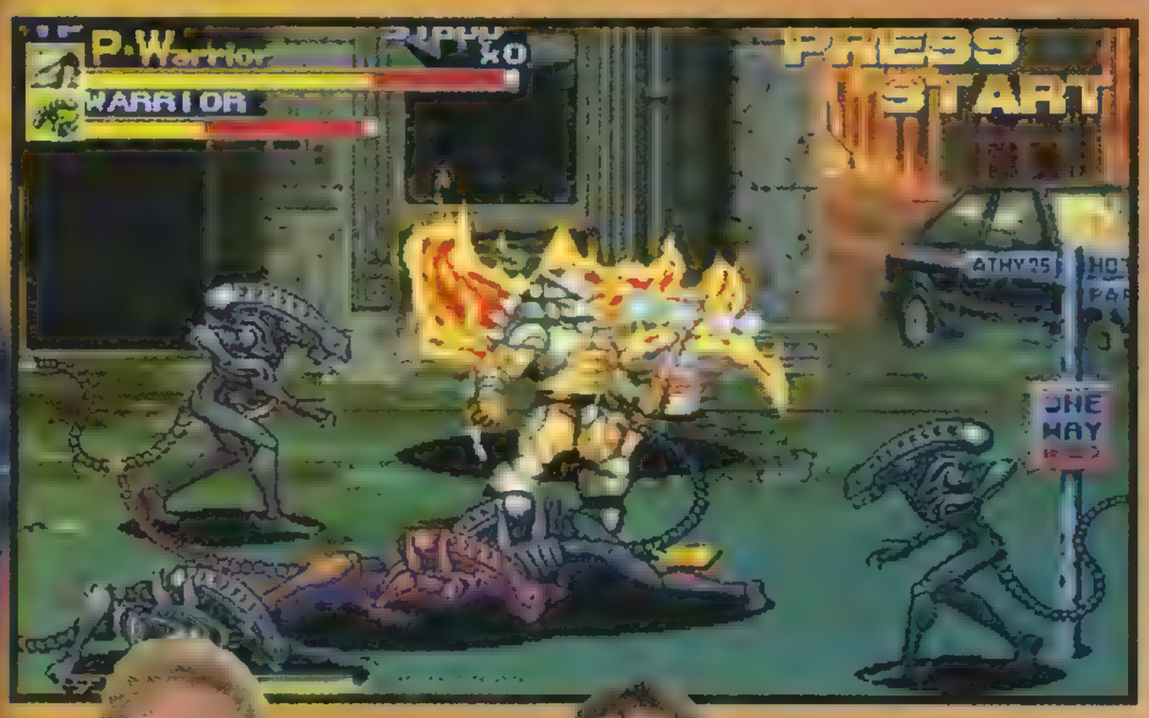
**Pop Top/Play-It**

# KOMBAT KORNER

***Jako że temat ten spotkał się z olbrzymim zainteresowaniem wśród naszych Czytelników, więc dziś nastąpi emulacji ciąg dalszy. W tym numerze postanowiłem przedstawić Wam coś, co moim zdaniem stanowi prawdziwe mistrzostwo w kwestii chodzonych nawalanek przeznaczonych na nowy emulator Final Burn. Chodzi mi oczywiście o ALIEN VS. PREDATOR.***

## ALIEN VS.

Przyznam, że długo czekałem na emulację tego tytułu. Dlaczego? Bo do tej pory w salonach przepuściłem na niego już tyle żetonów, że ich liczbę mogę tylko porównywać z tymi przeznaczonymi na METAL SLUG. Fakt, ALIEN VS. PREDATOR nie jest to już gra najmłodsza, ale miód, jaki udało się w niej upchnąć autorom, nie zwietrzał do dziś – jego ilość jest po prostu ogromna i praca ta budzi me niekłamane uznanie. To kolejne z serii zapomnianych dziś chodzonych mordobić, gdzie samotny gracz (choć można też występować w duecie) przemierza kolejne etapy, walcząc z kilkoma przeciwnikami na raz. Można by rzec – nic oryginalnego. Przecież był już FINAL FIGHT, PUNISHER, CADILLACS & DINOSAURS i w nich chodziło dokładnie o to samo. Fakt, któremu nie da się zaprzeczyć. Jednak powiedzcie mi, ilu przeciwników mieliście tam maksymalnie? Pięciu? Sześciu? A w ALIEN VS. PREDATOR taka liczba to standard!!! A są etapy, na których wyskakuje na nas nawet dziesięciu czy piętnastu Obcych. Czysta rzeźnia!!!




Do wyboru oddano nam cztery zróżnicowane postacie. A mianowicie: dwóch Predatorów (wojownik i myśliwy), ogromnego kolesia z mechaniczną łapą oraz milutką i zgrabniutką panienkę. Kosmiczni łowcy różnią się od siebie jedynie takimi drobiazgami jak wygląd, broń i siła, natomiast reszta pozostała bez zmian. To nadal ci sami bezlitośni myśliwi, przestrzegający bezwzględnie swego kodeksu. Pan major z wielką metalową ręką jest straszne powolny, ale jak już palnie, to nie ma, że boli – jednak mimo to granie nim sprawia nieco trudności. Z kolei panna Linn jest całkowitym przeciwieństwem swego partnera. Jest szybka i zwinna – niestety, dla zrównoważenia tego jej ciosy nie są zbyt silne.

System sterowania, jaki tu przygotował Capcom, jest bardzo standardowy, mamy zaledwie trzy przyciski + kursory. Pierwszy z nich odpowiada za strzał z broni, drugi za atak, podnoszenie przedmiotów i broni, a z kolei trzeci to najzwyklejszy skok. Liczba strzałów jest ograniczona; kiedy wyczerpiemy limit, musimy poczekać, aż nam broń ostygnie (Predatorzy), lub po prostu zmienić magazynek (reszta). Każda z postaci potrafi wykonać kilka prostych combosów oraz dwa

*Wiem, że nikt nie uwierzy, ale kolega Zulu i Hunter przychodzą tak ubrani do pracy*

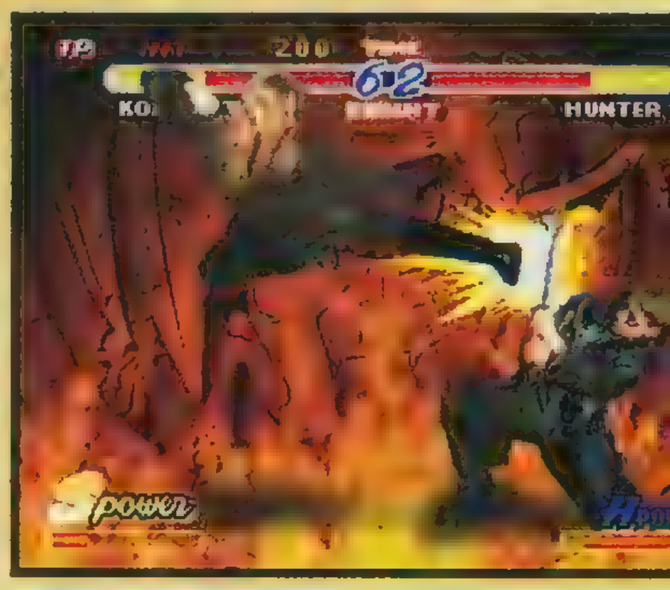
## SECRET SERVICE KOMBA

***Wiadomość z ostatniej chwili. Mimo wszelkich starań nie udało się nam zdążyć z przedstawieniem Wam grywalnego dema na SS CD, ale...***

Pragnę Wam przedstawić informację dosłownie z ostatniej chwili. Chodzi o to, że lada moment wypuszczamy własną bijatykę – o dźwięcznej nazwie SECRET SERVICE KOMBAT FIGHTERS!!! Na ten genialny, a jakże prosty pomysł wpadliśmy podczas jednego ze spotkań w naszej redakcyjnej siedzibie, kiedy to wybuchła ogromna walka pomiędzy wszystkimi autorami odnośnie tego, co który ma opisać. Okazało się, że w każdym z nas drzemie jakaś tajna moc – i w tym właśnie mo-

*Wszystko zaczęło się pamiętnego dnia gdy Mamut skopał Konsolaitemu śledzionę...*

*... odtworzyliśmy w grze tę walkę.*




*Konsolite w morderczym ataku na Huntera odreagowuje chyba za obciętą wierszówkę*

specjale (skok + atak oraz dół, góra, atak) i wślizg. Nie za dużo, prawda? Ale zapewniam, że w tym wypadku to w zupełności wystarcza. Combosy można łączyć z specialami i strzelaniem z broni, co w efekcie daje nam całkiem sporo kombinacji jak na taki prosty tytuł.

Graficznie gra jest bez zarzutu. Piękna, ręcznie rysowana grafika, duże modele postaci, duża liczba różnych poziomów. Jedynie animacja trąci nieco myszką, trochę zbyt widoczna jest mała liczba klatek. Jednak z drugiej strony, na ekranie dzieje się tak dużo, że szybko o tym bugu zapominamy. Strona audio stoi na typowym dla Capcomu poziomie. Mamy więc digitalizowaną mowę, świetne odgłosy i typowo filmową muzykę. Cóż, niektóre motywy są po prostu żywcem wyciągnięte z filmów.

Jednak tym, co najbardziej przyciąga i cieszy w tej grze, jest jatka, jaka ma tu miejsce na ekranie. Grając w ALIEN VS. PREDATOR, można się wyżyć tak, jak w żadnym innym tego typu tytule – po prostu czysta zabawa! Etapów jest sporo, bo przeszło 8, i gra się na nich po prostu świetnie. Dla mnie jest to absolutne mistrzostwo, a w dodatku gierka się praktycznie nie nudzi!

ALIEN VS. PREDATOR „chodzi" pod nowym emulatorem o dźwięcznej nazwie Final Burn. Emulacja jest pierwszej klasy, a w dodatku ten sam emulator umożliwia nam zagranie w całą masę innych świetnych tytułów, jak STREET FIGHTER ALPHA (1 i 2 – a trójka w drodze!), MARVEL SUPER HEROES, X–MEN. Jest to obecnie jeden z najbardziej rozwijających się emulatorów, a kolejnych nań tytułów przybywa z tygodnia na tydzień. Całość zajmuje naprawdę śmiesznie mało miejsca na dysku – kolejny plus.

***Konsolite***

# PREDATOR

**Capcom**
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
Automaty

**OCENA: 8/10**

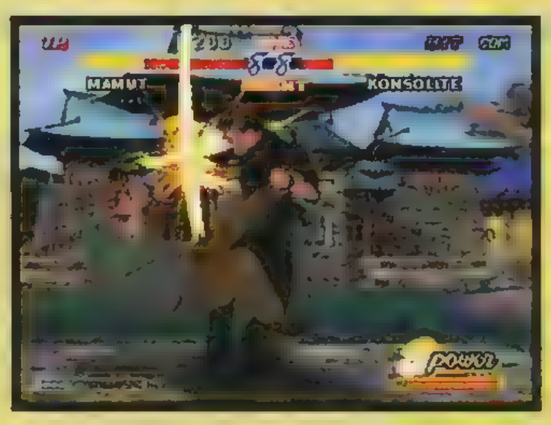
*Btw. Najnowszą wersję opisywanego emulatora oraz romy do niego znajdziecie na stronie www.emuraj.net*

# FIGHTERS

*Valpurgius vs. Ator to jedna z kilkudziesięciu dostępnych opcji doboru zawodników i broni.*

Dodatkowej pikanterii projektowi niech doda fakt, że w grze zobaczyć będzie można wszystkich redaktorów SS. Będą też „tajne postacie" ale kim są to na razie cicho sza. I tak chyba zdradziłem za dużo szczegółów...

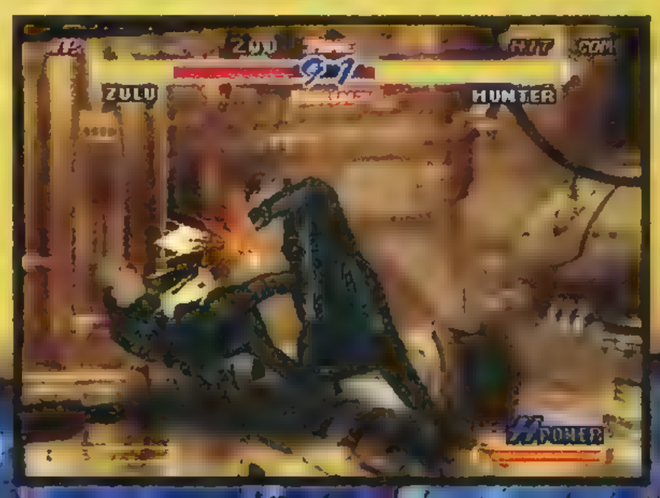
***Konsolite & Pegaz Ass***




*Mamut za tamtą śledzioną wziął potem nie raz w bańkę*

*Tu każdy ma swoje COMBOSY i FATALITY. Pegaz Ass jako „Mega Boss" skreśla Huntera*

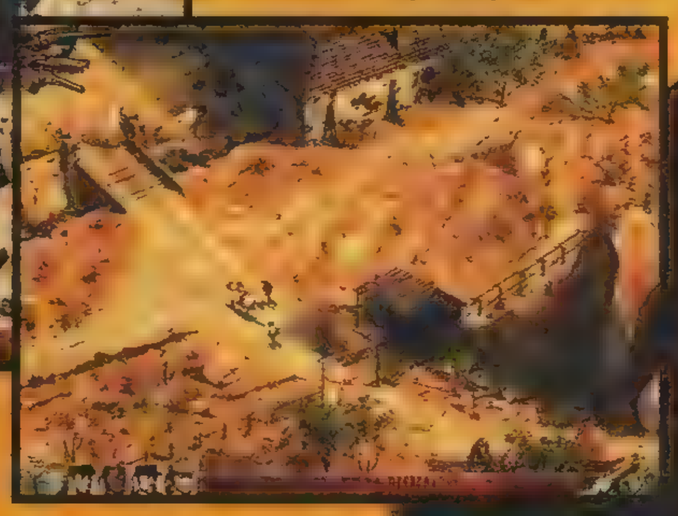
A pomagała nam przy tym mało jeszcze znana firma Impossible Software, która zajęła się przygotowaniem w pełni rewolucyjnego engine'u, noszącego na razie roboczy kryptonim Magi. Pozwala on na operowanie ogromną liczbą wielokątów przy minimalnym zużyciu mocy procesora.




*Mr. Smith - Zulu - Hunter walczą w Matrixowym stylu z zatrzymaniami akcji w powietrzu*

mencie została ona w końcu uwolniona. Kiedy doszliśmy już do siebie, rozpoczęliśmy pracę nad wzmiankowanym tytułem.

Tak się zastanawiam, czy komukolwiek uda się napisać recenzję DESPERADOS bez używania tego słowa na „C”? W chwili kiedy piszę te słowa, nie wiadomo, bo żadnych recenzji jeszcze nie ma (nawet w Internecie – w końcu EXCLUSIVE to

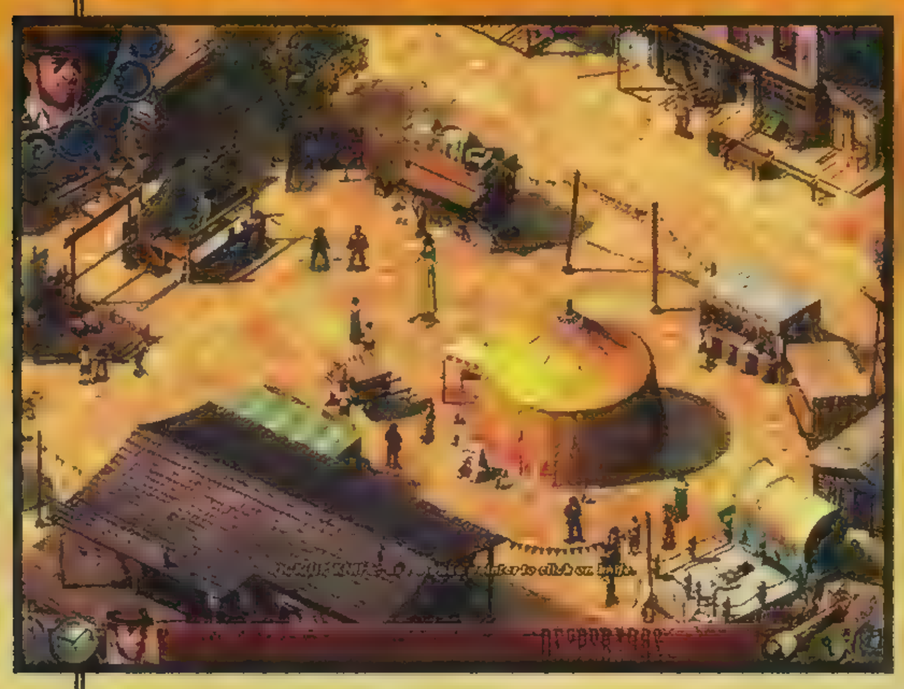


EXCLUSIVE!), podejrzewam jednak, że jest to niemożliwe. Sam więc nie będę go unikał. OK. Uwaga, zaczynamy: COMMANDOS! Nie da się ukryć, iż obie te gry mają ze sobą wiele wspólnego. No dobra, właściwie można by powiedzieć, iż ta druga ma wiele wspólnego z pierwszą:) Ktoś wyjątkowo mało finezyjny mógłby nawet stwierdzić, iż twórcy DESPERADOS (firma Spellbound) bezczelnie zrzynają z dzieła Pyro Studios. Jak się jednak zaraz przekonacie (a przynajmniej mam szczery zamiar wyrobić Wam taką opinię), byłaby to ocena mocno krzywdząca. Owszem, podstawy są wspólne, jednak de facto są to dwie zupełnie różne gry.

## ŁOWCA

Nazywasz się Connor, John Connor. Jesteś „łowcą głów”, poszukiwaczem zbiegłych więźniów, jednym z najtwardszych facetów na Dzikim Zachodzie. Właśnie zakończyła się wojna secesyjna. Południe podnosi się z gruzów, odżywa brutalnie przerwana wymiana handlowa. Rozkwitają koleje. Nas interesuje zwłaszcza jedna z kompanii zajmujących się tym biznesem – The Twinnings & Co–Railroad Company. Jej pociągi są nieustannie nękane przez bandy rabusiów, krążące wokół El Paso w Nowym Meksyku. Trzeba położyć temu kres. Szefostwo wzmiankowanej firmy zwróciło się więc do specjalisty – czyli do Ciebie. Za niebagatelną kwotę 15 tys. dolarów masz zaprowadzić porządek. Zbierasz więc drużynę (a musisz wiedzieć, że zaangażowanie Sama, Kate i Doca McCoya wymaga wyciągnięcia

ich wpierw z nielichych tarapatów) i zabierasz się do dzieła. Początkowo wszystkie tropy prowadzą do drobnego złodziejaszka o imieniu Sanchez. Jak się jednak wkrótce okaże, za nim stoi jeszcze ktoś inny, ktoś o wiele potężniejszy – niejaki El Diablo – psychopata (jak zwykle!) dążący do stworzenia prywatnej armii i przejęcia kontroli nad całym stanem. Co gorsza, Cooper stanie się głównym podejrzanym w sprawie o morderstwo. A to dopiero początek historii.



I właśnie tu – czyli już na poziomie scenariusza – pojawia się główna różnica pomiędzy COMMANDOS a DESPERADOS. Tam mieliśmy do czynienia z oddzielnymi misjami, tutaj natomiast całość spięta jest jedną osią fabularną. Każdy kolejny poziom bezpośrednio wynika z poprzedniego, chwilami wręcz gra przypomina bardziej przygodówkę niż strategię. Co ważne, tu bohaterowie ze sobą rozmawiają! To nie są milczki z brytyjskiego wywiadu, a pełnokrwiste postacie, czasami niemal gotowe skoczyć sobie do gardeł. Miło się to ogląda...

## NO 3D, AMIGOS

Zanim zagłębimy się w mroczne otchłanie umysłów projektujących grę (a przyznam, iż akurat ci autorzy to chyba jedne z bardziej złośliwych istot żyjących w tej chwili na Ziemi – dlaczego? jeszcze chwila cierpliwości!), spójrzmy na jej oprawę graficzną.

W pierwszej chwili byłem ciut zaskoczony. Po pierwsze, w minimalnych wymaganiach sprzętowych DESPERADOS stoi jak wół: „nie wymaga akceleratora graficznego”. Mój Boże, to jeszcze robi się takie gry? Naprawdę ktoś pomyślał o posiadaczach starszych maszyn, nie wyposażonych jeszcze w GeForce 3? Ha, a jakże – chodzi toto doskonale na TNT2, a zapewne i na wolniejszych kartach. Recepta na wysoką wydajność jest bardzo prosta – całkowita rezygnacja ze środowiska 3D! Wszystko tu wykonano tradycyjnymi metodami: ręcznie rysowane tła, ręcznie animowane postacie – wszystko jak za starych, dobrych czasów. Teraz, gdy trzeci wymiar wkracza nawet do najbardziej hardcore'owych strategii, stanowi to miłą odmianę. Spokojnie jednak, fani graficznej perfekcji! Rękodzieło nie oznacza przecież, iż oprawa jest marnej jakości!

Nie wiem, co wzbudza u mnie większe uznanie: poszczególne plansze czy też modele postaci. Te pierwsze są doskonale, ze smakiem narysowane – aż chce się patrzeć. Otoczenie nie nudzi się, w miarę kolejnych podchodów do danego poziomu coraz bardziej można docenić kunszt grafików – odwalili oni tu naprawdę kawał dobrej roboty. Podobnie zresztą jak podczas tworzenia postaci –



© INFOGRAMES

# DESPERADOS
## WANTED DEAD OR ALIVE

świetna rejestracja ruchu, doskonale widoczne szczegóły (nie zapominajmy, że bohaterowie mają raptem po kilkanaście pikseli wzrostu!). Przyczepiłbym się jedynie do funkcji zoom – podczas przybliżania obraz dostaje mocnej pikselozy, w takim momencie przydałby się jednak engine sprzętowy, choćby taki jak w SETTLERS 4.

***Ta gra nazywana jest „strategią". Nic bardziej mylnego! To puzzle akcji! W dodatku przeznaczone dla ludzi dysponujących psychiką szachisty skrzyżowanego z cierpliwym średniowiecznym mnichem-kopistą.***

I jeszcze jedno – oprawa dźwiękowa. Wyśmienity jest zarówno podkład muzyczny, jak też i dubbing dialogów. Te błyskotliwe rozmowy Sama i doktora! Miodzio!

### MI GUERRA PERSONAL

Każdy, kto grał w COMMANDOS, poczuje się tu niczym ryba w wodzie. Mamy tu właściwie wszystkie znane elementy. Dowodzimy drużyną od jednej do sześciu osób. Każda z nich wyposażona została w charakterystyczny zestaw umiejętności (patrz ramki), aby przejść przez dany poziom, należy umiejętnie je połączyć i wykorzystać w stosownym miejscu. Stające przed naszymi bohaterami zadania są dość standardowe – dotrzeć we wskazane miejsce, uwolnić określoną osobę, zdobyć dany przedmiot. Jeśli idzie o cele, to raczej nie znajdziemy tu nic szczególnego. Natomiast co do sposobów ich osiągnięcia... O, to już zupełnie inna historia!

Samych metod likwidacji strażników jest co najmniej kilka. Możemy po prostu zajść ich od tyłu i: ogłuszyć, zasztyletować, uśpić trującą strzałką. Możemy także oślepić lusterkiem – dalej jak wyżej. Można także rzucić w kierunku przeciwnika gaz paraliżujący, ewentualnie posłać go przyczepionego do balonu i w odpowiednim momencie zestrzelić. Konnych ogłuszamy, układając na trasie ich jazdy worek z wężem – wierzchowiec staje dęba, jeździec spada, uszkodzenie głowy gwarantowane. Możemy wreszcie działać subtelniej, każąc jednej z dam odwrócić uwagę wrogów swym seksapilem. A to tylko kilka z kilkudziesięciu możliwości! Przyznam, że pod tym względem KOMANDOSI zostają w tyle – w porównaniu z bohaterami Dzikiego Zachodu dysponowali nader wąskim wachlarzem możliwości.

Wprowadzono także element pracy zespołowej – można wydawać kilku bohaterom polecenia, które następnie wykonają oni w tej samej

### John Cooper

Główny bohater, „łowca głów". Przemierza bezdroża Luizjany i Nowego Meksyku w poszukiwaniu tajemniczego El Diablo – arcyłotra, nieformalnego przywódcy wszystkich przestępców Dzikiego Zachodu.

Umiejętności/uzbrojenie:

– Doskonały w walce na pięści – jednym uderzeniem potrafi powalić nawet najtwardszego zawodnika.
– Świetny strzelec – jego colt to zabójcza broń.
– Celne oko – przydaje się także przy celnych rzutach nożem.
– Kozikiem można przeciąć popręgi przy siodłach, odciąć skazańców czy też załatwić śpiących wrogów – mało eleganckie, acz skuteczne.
– Kieszonkowy zegarek z pozytywką po ustawieniu czasu aktywacji, przyciągnie co bardziej ciekawskich przeciwników.
– W młodości zapewne trenował wspinaczkę skałkową – jako jedyny z całej drużyny potrafi pokonać strome ściany kanionów (i nie tylko!).
– Może przenosić nieprzytomnych ludzi.

### Kate O'Hara

Stara znajoma Coopera (choć jeśli jeszcze raz nazwie ją „kochanie", to...), zawodowa pokerzystka. Niekoniecznie uczciwa (ale kto w tamtych czasach był krystalicznie czysty?), piękna i niezależna.

Umiejętności/uzbrojenie:

– Karty rzucone jej zręczną rączką ściągną z posterunku nawet największego służbistę (tylko dlaczego cała talia to królowe kier?).
– Kiedy poprawia pas od pończoch, pole widzenia męskiej części populacji ulega gwałtownemu zwężeniu.
– Fachowo puszczony „zajączek" oślepia przeciwników (niestety, tylko w dzień...).
– Kopniak w części intymne... No cóż – każdy by stracił przytomność.
– W ostateczności (ale naprawdę w ostateczności) potrafi posługiwać się także rewolwerem.
– Wystarczy tylko znaleźć suszące się ubrania, a po szybkiej przebierance nie poznają jej nawet kumple z zespołu.

# DESPERADOS
## WANTED DEAD OR ALIVE

### Sanchez

Przez pierwszych kilka misji – wróg publiczny numer jeden. Jak się jednak później okazuje, nie taki Sanchez straszny, jak go malują. A nawróconego bandytę zawsze dobrze mieć po swojej stronie.

Umiejętności/uzbrojenie:

– Flasza tequilli + el bandito? Żaden się jej nie oprze. A widzenie tunelowe po metanolu to wcale nie wymysł durnych lekarzy.

– Dla ciekawskich wrogów Sanchez ma niemiłą niespodziankę – najpierw zwabi ich, udając lekko odurzonego, później załatwi kolbą swej niezawodnej spluwy.

– Uwielbia duże spluwy – najlepiej czuje się z działkiem Gatlinga w ręku.

– Celnym rzut kamieniem zwala z nóg.

### Sam

W jakich okolicznościach Sam poznał Coopera? Tego nie pamiętają nawet najstarsi górale. Wiadomo natomiast, że John chętnie korzystał z jego smykałki do zabaw z materiałami wybuchowymi.

Umiejętności/uzbrojenie:

– Doskonale wiąże nieprzytomnych przeciwników.

– Fachowo rzucona wiązka dynamitu sprawi psikusa niczego nie spodziewającym się bandytom.

– Jak wykorzysta znalezioną beczułkę TNT? Wiadomo!

– Wyskakujący z worka wąż to chyba typowy żart na Południu. Niezbyt wyrafinowany, ale wysadzi z siodła nawet najlepszego jeźdźca.

– Jak każdy członek drużyny jest wyposażony w broń palną – ale lepiej, jeśli nie robi z niej użytku.

### Doc McCoy

Tytułu doktora z całą pewnością nie zdobył na Harvardzie. Podczas kolejnej próby sprzedaży Cudownej Mikstury Na Wszystko Oraz Porost Włosów i Parchy został niemal zlinczowany. Zna się nieźle na chemii oraz budowie zamków. Istny człowiek renesansu!

Umiejętności/uzbrojenie:

– Przerobiony colt z celownikiem optycznym to niezła namiastka karabinka snajperskiego.

– Fiolki z gazem usypiającym wyłączą z akcji każdego. Szkoda tylko, że na tak krótko.

– Baloniki z kolei poniosą gaz wprost nad głowy przeciwników.

– Ze swego płaszcza, kapelusza i składanego stelażu zrobi manekina, mogącego zmylić nawet najuważniejszego obserwatora.

– I na koniec – choć marny, jednak McCoy to także lekarz – opatrzy mniej i bardziej dotkliwe rany członków drużyny.

### Mia Yung

Dołącza do drużyny jako ostatnia – pomocnicy szeryfa spalili jej dom, zabili ojca – cóż jej pozostało poza zemstą? A mimo młodego wieku potrafi być naprawdę zabójcza.

Umiejętności/uzbrojenie:

– Grą na flecie zwabi wroga.

– A następnie oszołomi go zatrutą strzałką.

– Ewentualnie może rzucić garść fistaszków...

– ...które przyciągną pana Leona – małpę, ściągającą na siebie uwagę otoczenia.

– Poza tym może oszołomić wrogów podręcznym fajerwerkiem.

– Umie także ukryć się w beczkach na deszczówkę.

chwili. Początkowo wydaje się to błahostką, jednak kiedy na peronie dworca kolejowego staniecie twarzą w twarz z pięcioma bandytami, to daję głowę – zmienicie zdanie.

Przeciwnicy wyposażeni są w „stożek wzroku" (wybaczcie tak zgrzebne tłumaczenie „vision cone"), określający ich pole widzenia. Zależnie od koloru oznacza on trzy poziomy uwagi – od lekkiej ospałości po skupienie godne jamnika, wczołgującego się do lisiej nory. Sztuczna inteligencja stoi tu na średnim poziomie, przeciwnicy przemieszczają się po z góry zaplanowanych ścieżkach (zresztą, gdyby nie to, nie można by zaplanować żadnej sensownej akcji), jednak w momencie gdy dostrzegą któregoś z bohaterów, zamieniają się w stado psów gończych, które poczuły zwierzynę. Wystarczy jeden fałszywy krok, chwila dekoncentracji czy też po prostu pech, aby mozolnie opracowywana strategia zawaliła się niczym domek z kart. W ciągu jednej sekundy ospałe obozowisko bandytów / fort kawalerii / spokojne miasteczko (niewłaściwe skreślić) zamienia się we wściekłego pitbulla, który rzuca się nam do gardła (wybaczcie tę trzecią z kolei psią analogię – obiecuję, że będę już grzeczny:)

Nic więc dziwnego, że do większości poziomów przyjdzie Wam podejść co najmniej po kilka razy. Miejcież więc w sercu motto z tych kilku akapitów – jak to mawiali chłopcy z Sierry w (bodajże) SPACE QUEST: „Sejwuj często, sejwuj wcześnie!".

### CARRAMBA!

Etapów jest 25 i cechuje je bardzo nierówny poziom. Zaskoczeni? Spokojnie, bynajmniej nie chodzi mi o to, że jedne są lepsze, a inne gorsze. Po prostu autorzy wykoncypowali sobie pewną (bardzo, moim zdaniem, sensowną) filozofię nauki. Jak wiadomo, w większości gier dostępny jest tzw. „tutorial" – kilka poziomów, często niezależnych od reszty gry, na których można zapoznać się ze sposobami sterowania, filozofią walki itp. W tym wypadku natomiast etapy „edukacyjne" przeplatają się z „normalnymi". Kiedy do drużyny dołączy nowa postać, trzeba przecież opanować jej specyficzne umiejętności. Następuje więc



© INFOGRAMES

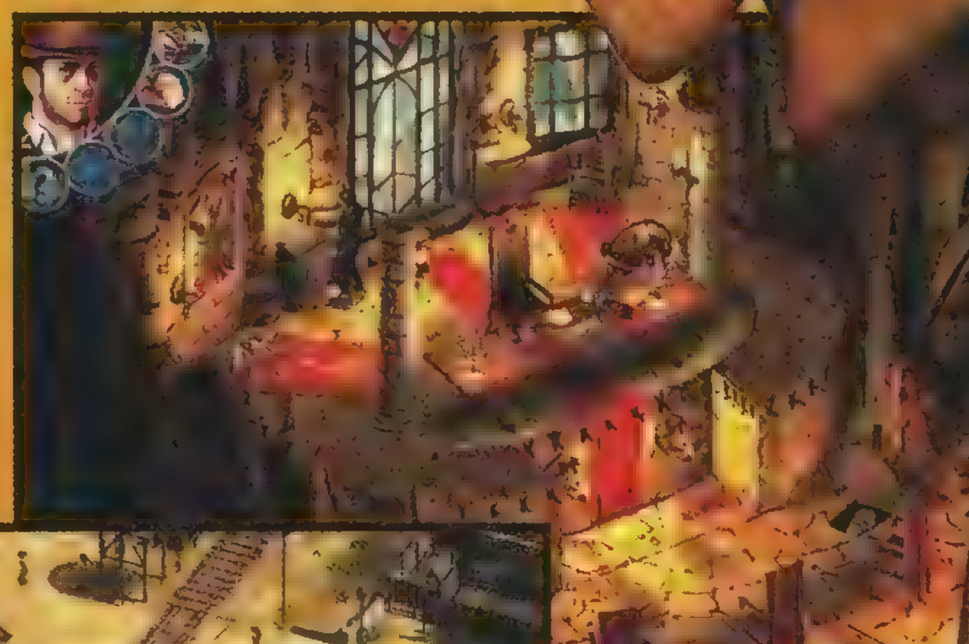
etap banalny, gdzie jesteśmy prowadzeni niemal za rękę – wystarczy postępować zgodnie z zaleceniami komputera, a nic nam się nie stanie. Przy okazji opanujemy też umiejętności nowego bohatera. Proste to i efektywne.

Po opanowaniu zasad przyjdzie nam jednak zmierzyć się z „właściwą" grą. No, tu już jest pod górkę. I to mocno! Gra jest naprawdę bardzo trudna. Wręcz Trudstępujący poziom. Nasi bohaterzy stoją u wylotu kanionu. Wiadomo, że wewnątrz czeka na nich zasadzka. Zadanie? Och, wystarczy tylko zlikwidować wszystkich bandytów, którzy czają się na skałach okalających rozpadlinę. No więc do roboty! Jest tylko jeden szkopuł – kanion jest baaardzo długi, przeciwników mrowie, wszyscy czujni (no dobra – kilku się zdrzemnęło, więc można im spokojnie poderżnąć gardła), a po skałach umie się wspinać tylko Cooper. Na dodatek, na skały po przeciwnej stronie można przejść jedynie po moście, wiszącym akurat w samym centrum zainteresowania wrogów. Przyznacie, że brzmi banalnie?

To może inny poziom? Wjechaliście właśnie do miasta, całe towarzystwo się rozeszło. A któż to się pojawia – tak jest, to nasz stary znajomy szeryf. Czyżby nadal gniewał się za tamten najazd na jego hacjendę–fortecę? No tak, wojsko rozlało się po mieście, przeszukują każdy zakamarek. Trzeba ostrzec kumpli! Ale najpierw należy ich odnaleźć – to tak, jakby żuczek miał odnaleźć królową i pozostać niezauważony przez inne mrówki. Na dodatek akurat w tej misji Cooper jest bezbronny. Fajnie, prawda? Wszystko jednak można przejść – zaręczam.

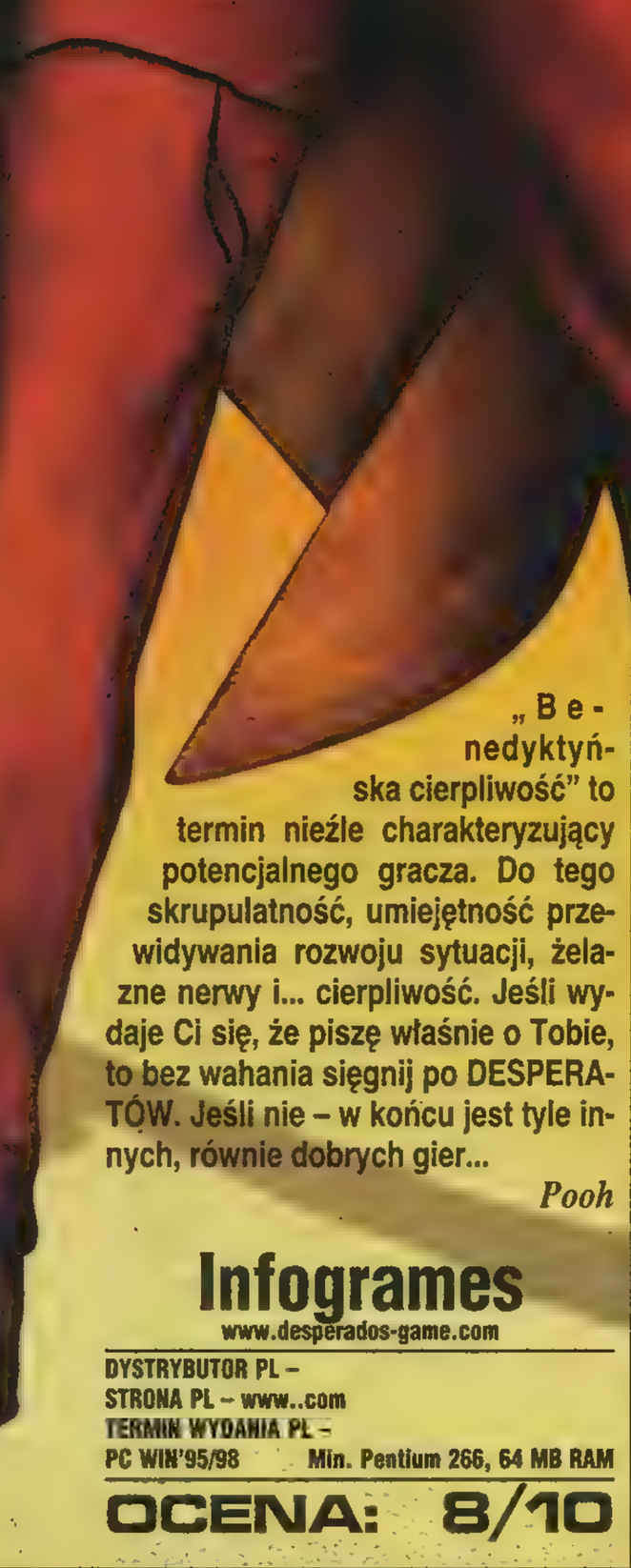
## FINITO

Tak... Na początku pisałem, iż COMMANDOS i DESPERADOS to „dwie zupełnie różne gry" – niech Wam będzie, trochę skłamałem. Mi-



na przez duże „T". A nawet TRUDNA PISANA DUŻYMI LITERAMI. Pisałem przed chwilą o złośliwości autorów. No właśnie. Weźmy na przykład na-

mo różnic gra się w nie jednak dość podobnie. To znaczy: doskonale, z zapartym tchem, czekając, co autorzy przygotowali na następnym poziomie. Choć, oczywiście, nie są to produkty dla każdego.



„Benedyktyńska cierpliwość" to termin nieźle charakteryzujący potencjalnego gracza. Do tego skrupulatność, umiejętność przewidywania rozwoju sytuacji, żelazne nerwy i... cierpliwość. Jeśli wydaje Ci się, że piszę właśnie o Tobie, to bez wahania sięgnij po DESPERATÓW. Jeśli nie – w końcu jest tyle innych, równie dobrych gier...

*Pooh*

**Infogrames**

www.desperados-game.com

DYSTRYBUTOR PL –
STRONA PL – www..com
TERMIN WYDANIA PL –
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

© INFOGRAMES

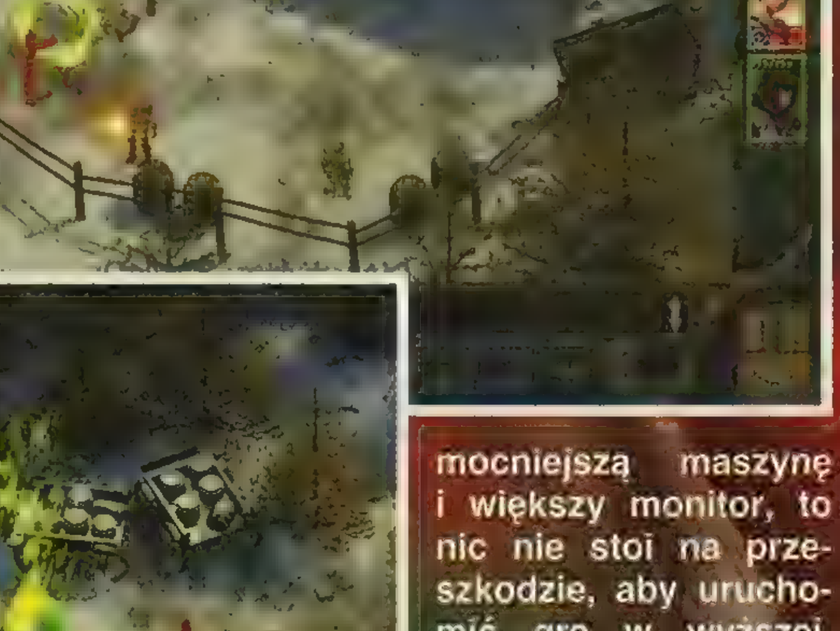
Drużyna od samego początku pakuje się między przysłowiowy młot i kowadło. Z jednej strony interesy nomadów, a z drugiej – mieszkańców Ten Towns. Szaman ma zamiar doprowadzić do pokojowego rozwiązania tego konflik-

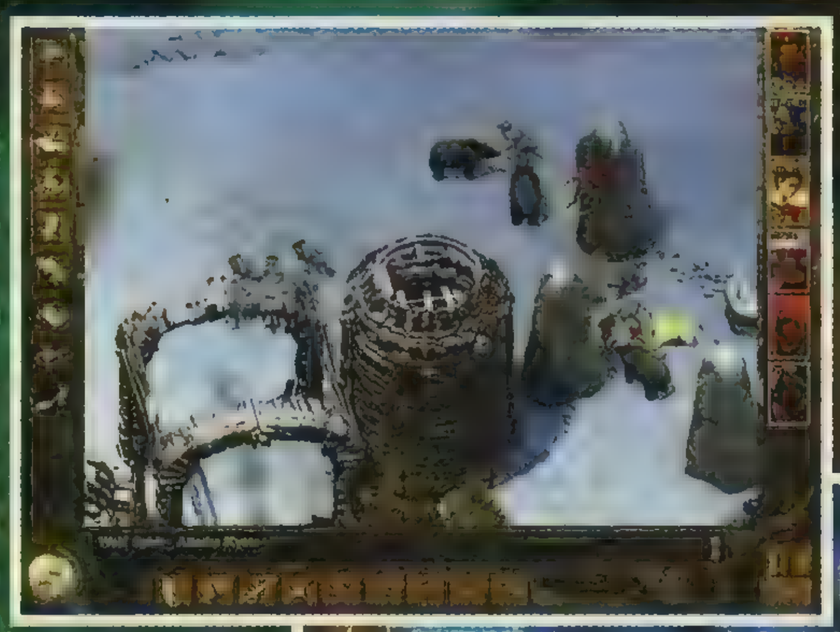
tu, a my mamy mu pomóc. Przygodę zaczynamy w Lonleywood, gdzie szaman wprowadza nas w tę całą sprawę. Im bardziej będziemy się zagłębiać w intrygę, tym więcej problemów będzie trzeba rozwiązać. Każda strona ma swoje racje i pozostanie bezstronnym jest bardzo trudne.

Grę w HEART OF WINTER zacząć można praktycznie w dowolnym momencie przygody z ICEWIND DALE, ale poleca się ją dla drużyn na min. IX poziomie. Jeśli ktoś skończył „podstawkę", może zacząć grę swoją brygadą albo importować inne postacie. Dodatek jest rozbudowany i wykonany tak, by nawet bohaterowie na XVII poziomie musieli trochę pomyśleć, a nie wyrąbywać sobie drogę przez chmary wrogów.

## ELEKTRONICZNE SERCE

Najwidoczniejsze zmiany dotknęły strony graficznej gry, a dokładniej rozdzielczości, w jakich może ona pracować. Silnik w HEART OF WINTER jest ten sam co w BALDUR'S GATE 2, więc rozdzielczości sięgają nawet 1600x1200. Co prawda, zalecane jest maksymalnie 800x600, ale jeśli mamy mocniejszą maszynę i większy monitor, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby uruchomić grę w wyższej. Zmiana ta nie dotyczy tylko dodatku, ale również wprowadzana jest do podstawowej wersji ICEWIND DALE. Nareszcie posiadacze mocniejszych komputerów będą mogli zaszaleć, a nie męczyć się w 640x480. Niewielkim zmianom uległ także interfejs.





Teraz można go częściowo lub całkowicie ukryć i tym samym odsłonić spory kawałek ekranu. Tła powalają. Są jeszcze piękniejsze niż w wersji podsta-

wowej i warto je trochę popodziwiać.

## CHARAKTERY

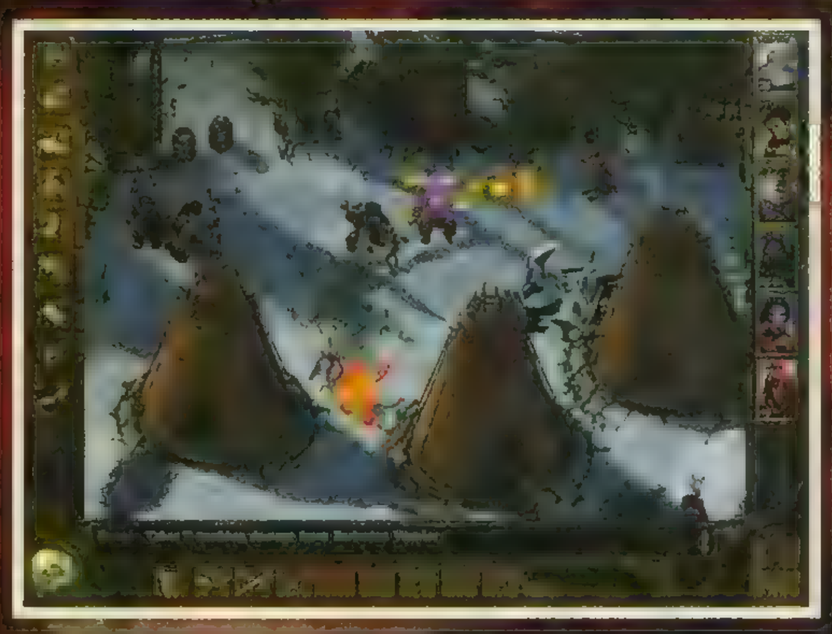
Wraz z dodatkiem dostajemy nowe wizerunki postaci i głosy do nich. Szczerze powiedziawszy, są o wiele lepsze niż te w podstawowej części gry. Wydaje mi się, że poprawiona została także inteligencja postaci. Teraz nie plączą się już one bez celu po mapie, lecz gdy wskażemy im drogę, docierają do celu najkrótszą trasą. Również ich zachowanie w trakcie walki uległo znaczącym zmianom i teraz łatwiej kontrolować przebieg bitwy. Wprowadzono dodatkowe informacje, które otrzymujemy w trakcie walki. Teraz już wiadomo, że szkielet nie za bardzo będzie przejmował się atakiem bronią kłującą, ale gdy wal-

pojawiają się w trakcie walki, łatwiej dobrać odpowiednią broń na każdego przeciwnika.

## ZASOBNIK

Ekwipunek także uległ zmianie. Wprowadzono torby na klejnoty i napitki, a także kasetki na scrolle. Pozwala to na łatwiejsze zarządzanie zawartością plecaka, jak również zwiększa jego pojemność. Ułatwiono również zakupy. Teraz nie jesteśmy zmuszeni zaopatrywać się np. w pojedyncze pakiety strzał, tylko od razu za

© INTERPLAY



# ICEWIND DALE
## HEART OF WINTER

***Szaman miał wizję. Bardzo niejasną. Mógł tylko rozpoznać niewyraźne cienie. Wymyślił więc sobie, że jest to grupa bohaterów, która pomoże mu rozwiązać pewien problem. Mianowicie, chodzi o konflikt między dwoma rasami zamieszkującymi tę samą krainę.***

jednym zamachem nabywamy ich odpowiednią ilość.

Skoro jesteśmy przy przedmiotach, warto nadmienić, że dodane zostały nowe narzędzia walki, w większości magiczne. Wojownik może teraz machać mieczem Pale Justice – dodającym +7 do zadawanych obrażeń w starciach ze złymi kreaturami, mag będzie miał możliwość znalezienia czapeczki, która raz dziennie pozwoli mu na rzucenie czaru Whirlwind. Najciekawszym z nowych przedmiotów jest zbroja Vexed Armor, dająca 100% odporności na ammo i podnosząca współczynnik budowy (constitution). Jest jednak małe „ale". Postać, która ją założy, musi najpierw wygrać walkę z zaklętym w niej demonem. Najśmieszniej nazywa się miecz Pig's Eye, zadający dodatkowe obrażenia orkom.

### LOCHY I SMOKI

Wielka szkoda, że nie zostały tu jeszcze wprowadzone zasady z nowej edycji D&D. Miałem nadzieję, że skoro są już dostępne, to autorzy je tu dołączą. Tak się jednak nie stało i – co więcej – nie zapowiada się na to. Jedyne, co się zmieniło, to jedna z umiejętności złodziejskich. Złodzieje mogą teraz łatwiej dźgać wroga w plecy (backstab), ale za to zadają mniejsze obrażenia. Nie wprowadzono rozszerzeń klasowych (tzw. „kitów"), które były w BG 2, a przecież HoW wydano później.

Narzekać nie mogą też magowie i kapłani. Do ich dyspozycji oddano kilkanaście nowych czarów. Na przykład Spiritual Wrath – powoduje wystrzelenie wokół rzucającego go kapłana kilku magicznych pocisków, które ranią postacie o innym niż on charakterze. Oznacza to, że jeśli np. jest on neutralny, to dostanie się i dobrym, i złym. Dla magów najciekawszą nowością jest Soul Eater. Zadaje on wrogom od 3 do 24 punktów obrażeń i jeśli jakiś przeciwnik zostanie w ten sposób zabity, wskrzeszany jest jako szkielet, a za każdego tak zabitego, mag dostaje na pewien czas +1 do budowy, siły i zręczności. Tak dopakowany mag jest twardszy niż kowadło i niejeden wróg natnie się na niego. A będzie to jego ostatni błąd w życiu:) Tak więc z pozoru słaba postać, taka jak mag czy kleryk, zyskała tu na wartości i będzie jeszcze potrzebniejsza w składzie drużyny.

### KOMUNIKACJA

Na początku denerwował mnie trochę sposób przekazywania informacji na temat stojącego przed drużyną zadania. Brak kontroli nad postaciami nie jest wszak wymarzoną sytuacją. Owszem, przyzwyczajony jestem do przerw, ale nie aż tak długich! Jeden z dialogów, w którym ograniczmy się tylko do klikania myszą odpowiedniej odpowiedzi, trwa prawie dziesięć minut. To stanowczo za długo!

Jeżeli ktoś skończył już ICEWIND DALE i mu się spodobało, to mam propozycję. Niech zakupi HEART OF WINTER i zagra w całą grę. Jako że zmiany wprowadzane są do całości, warto zobaczyć, co to nam daje, zaś samo HOW potraktować jako rozszerzenie fabuły, a nie osobną grę. Dla fanów „Forgottena" jest to pozycja, obok której nie mogą przejść obojętnie, a dla tych, którzy jeszcze nie mają ICEWIND DALE, tak rozbudowany dodatek jest następnym bodźcem skłaniającym do zakupu wersji podstawowej. Polecam!

*Zulu*

### FORGOTTEN REALMS

To jeden z najlepiej opisanych światów AD&D. Mnogość istniejących podręczników i map pozwala mieć nadzieję, że na BALDUR'S GATE i ICEWIND DALE nie skończy się jego komputerowe życie. Znam nawet kilka osób, które zarzekały się, że nie usiądą do komputerowego RPG-a, ale gdy zobaczyły BG2, zmieniły zdanie. Szkoda byłaby wielka, gdyby nie doczekały się jeszcze ładniejszej i lepszej gry. Ten świat wciąga tak, że tylko ukończenie gry pozwala na oderwanie się od komputera. Lokalizując BG, CD Projekt wykonał naprawdę niezły kawał roboty (aplauz!!!). Czekamy teraz na spolszczenie HEART OF WINTER. A ja mam nadzieję, że wyjdzie ono tak samo dobrze. A nawet lepiej, bo tłumacze przecież nabierają doświadczenia.

**Interplay**
www.interplay.com

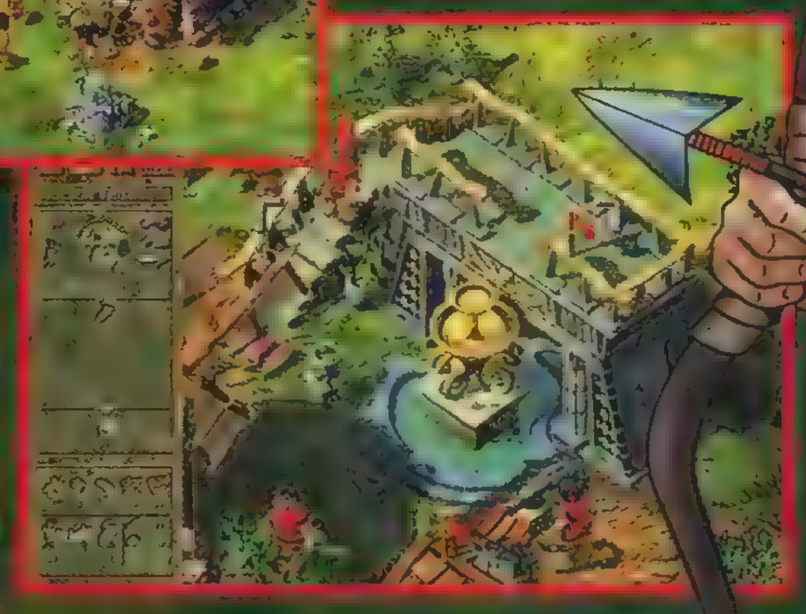
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MAJ
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

Seria THE SETTLERS to kawał historii gier komputerowych. Poczynając od roku 1994 kolejne należące do niej tytuły znalazły na całym świecie ponad 2 mln nabywców przynosząc wydawcy, firmie Blue Byte, nader przyzwoite dochody. Gra THE SETTLERS 3 została wydana niemal dwa i pół roku temu. Co prawda, w międzyczasie pojawiła się jedna czy dwie edycje „gold" i dodatek MISJA AMAZONEK, jednak od końca 1998 roku nie mieliśmy praw-

dziwie nowych przygód „Osadników". Nadszedł więc najwyższy czas na czwartą odsłonę.

Wszystkich spodziewających się **rewolucyjnych zmian** muszę rozczarować – ogólne zasady nadal pozostają niezmienione, model ekonomiczny w zasadzie nie uległ wiek**szym modyfikacjom od samego po**czątku serii. Mamy więc trzy konkurujące ze sobą nacje (Rzymian, Majów i wikingów), tradycyjne ciągi technologiczne – łączące pracowników **różnych specjalności** (górnik wydobywa rudę, hutnik ją przetapia, kowal wykuwa narzędzia itd.), sensowne podstawy ekonomiczne i doskonałą oprawę graficzną. **Jak zwykle, rozgrywkę można** podzielić na dwie części – budowę i walkę. Podczas pierwszej z nich należy stworzyć od podstaw (szkoda, że podczas każdej misji zaczynamy niemal od zera, po pewnym czasie zaczyna być to nudne) sprawnie funkcjonujące miasto–państwo, a w drugiej wystawić silną armię i zlikwidować osadę przeciwników. Standard.



## CO NOWEGO?

Wszyscy zapewne czekają na wyliczenie nowych elementów, jakie znajdziemy w grze. Zasadnicze nowości są dwie. Po pierwsze, wprowadzono Mroczne Plemię – wyznawców strąconego z Olimpu boga Morbusa, **szerzyciela ciemności i rozpa**du. Gdziekolwiek dotrą jego wysłannicy, rozsiewając zarodki trujących grzybów, tam ziemia jałowieje, rośliny zamieniają się w zmutowane monstra, zapada zmrok. Zainfekowana gleba staje się całkowicie bezużyteczna – zasiewy giną, ludzie odchodzą, gracz traci kontrolę nad częścią swego terytorium. Podstawowym orężem w walce z tą plagą nie są jednak ani żołnierze, ani kapłani, tylko... ogrodnicy (nowa postać w grze). Jeśli wskażemy im zniszczony obszar, natychmiast przystępują do jego rekultywacji i błyskawicznie zamieniają go w krainę mlekiem i miodem płynącą. Walce z Morbusem poświęcono 12 misji, równie dużo co zmaganiom ze **s o b ą**

**poszcze**gólnych ple**mion. Szkoda tylko, że** nie można wcielić się w samych Mrocznych – przyniosłoby to przyjemną (?) odmianę po identycznych systemach **ekonomicznych pozostałych na**cji.

Drugi zestaw nowości dotyczy technicznej strony gry. Maksymalną rozdzielczość zwiększono do 1280x1024. Wprowadzono możliwość przybliżania pola akcji – od zupełnego odjazdu kamery i widoku z lotu ptaka, aż po zbliżenie na odległość kilku metrów. Owszem, fajnie to wygląda, ale i tak po chwili zabawy gracz zapewne pozostanie przy średnim oddaleniu, mniej więcej takim, jak w poprzednich częściach SETTLERSÓW. Aby postacie ludzi na maksymalnym zbliżeniu nie były zbyt rozpikselizowane, wprowa**dzono ich**

**sprzętową**

**obsługę**

(wcześniej w ten sposób generowane było tylko otoczenie).

Dźwięk pozostaje, jak zwykle, na najwyższym poziomie. I mam tu na myśli zarówno towarzyszące każdej z ras zróżnicowane muzycz-

ki, jak też i odgłosy życia wsi i miasteczek – kwiczenie świń, plusk rzeki, stuk narzędzi, szczęk oręża podczas bitwy itd. Naturalnie, zestaw ten zmienia się w zależności od tego, jaki obszar widzimy właśnie na ekranie, i od stopnia zbliżenia – przy maksymalnym zoomie odgłosy stają się bogatsze, soczystsze, podczas gdy z oddali słychać jedynie ich ogólny zarys.

Pojawia się także trochę pomniejszych zmian. Pomijając nowe jednostki specjalne, pojazdy czy też zaklęcia (patrz ramki), trzeba jednak wspomnieć o kilku nowych postaciach. O ogrodniku wspominałem powyżej. Oprócz niego pojawi się złodziej (wiadomo – kradnie dobra z wrogich magazynów) oraz... osioł (służy do przewozu materiałów pomiędzy strefami należącymi do jednego gracza). Zmieniono system promocji żołnierzy. Już w momencie powoływania re**kruta do armii** wyznaczamy jego stopień wytrenowania – im **w i ę c e j z ł o t a** zainwe**stu**je**m y** tym będzie wyższy. Kolejna **nowość** to **d o w ó d c a** (Squad Leader) – jego **obecność na po**lu walki podnosi morale żołnierzy i wydajność podczas bitwy.

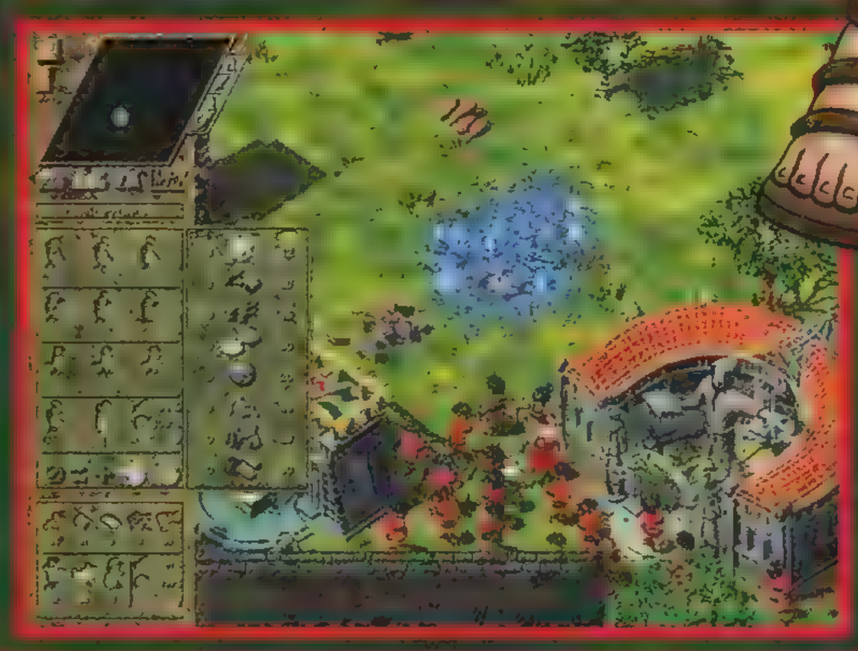
## MĘCZĄCE DROBIAZGI

Są tu także i rzeczy dość irytujące. Nie jakieś **w i e l k i e** wpadki, **r a c z e j d e n e r**wujące drobiazgi. Co prawda wynikają z ogólnej koncepcji gry, ale cóż – skoro nie jest ona idealna, to może jednak kilka rzeczy wato by zmienić.

Po pierwsze – brak kobiet. Nie jestem fanatykiem walczącym o równouprawnienie płci, ale jeśli od dobrych kilku lat po-

## RZYMIANIE

***Ofiary:*** wino
***Hodowla:*** owce
***Jednostka specjalna:*** lekarz – zależnie od poziomu wykształcenia (identycznego jak u żołnierzy) może wyleczyć do 75% ran odniesionych przez wojownika.
***Pojazd specjalny:*** Katapulta – cudowny rzymski wynalazek. Spadającego z nieba gradu głazów nie wytrzyma nawet najpotężniejsza warownia.
**Zaklęcia:**
***Godly Gift*** – Mieszanka przydatnych towarów
***Fish to Stone*** – Część zapasów ryb zamienia się w kamienie
***Flood of Fish*** – Ryby niemal same wyskakują z wody – raj dla wędkarzy!
***Shortcut*** – Niweluje nawet najwyższe góry
***Protective Shield*** – Żołnierze w zasięgu zaklęcia stają się mniej podatni na uszkodzenia ciała
***Jupiter's Lightning Bolt*** – Grom z jasnego nieba razi barbarzyńców
***Convert Barbarians*** – Dziesięciu żołnierzy przeciwnika zmienia barwy klubowe
***Replenish Resources*** – Kopalnie w zasięgu zaklęcia są ponownie pełne surowców



© BLUE BYTE

wstają kolejne gry, w których społeczeństwo składa się tylko i wyłącznie z facetów, to coś jest nie tak. No dobra – był mały wyjątek w postaci MISJI AMAZONEK przy S3, jednak potwierdził tylko regułę. Przyznacie, że dziwnie wygląda taki model

# THE SETTLERS 4

***W pierwszych dwu częściach walczyliśmy przeciwko innym ludziom. W trzeciej wmieszali się bogowie, wywołując małe, acz malownicze wojny religijne. Nadszedł czas na część czwartą – tym razem jedna z Wyższych Istot osobiście zstąpiła na Ziemię. No dobrze – została na nią zesłana...***

Choć zarówno starzy wyjadacze, jak i nowicjusze będą z gry zadowoleni, muszę jednak postawić 7. Niestety, nie jest to produkt, który „trzeba mieć" czy też „gra przełomowa". Może wynika to z wrodzonej niechęci jego autorów do eksperymentowania z dochodowymi tytułami, może scenarzyści już się wypalili, może należy postawić na nowy zespół? Widać, że w tym wypadku zespół skupił się przede wszystkim na technicznej stronie gry (faktycznie, przedstawia się doskonale), odpuszczając sobie rozbudowę całej jej koncepcji. Tak czy inaczej, serii THE SETTLERS nie zaszkodziłby powiew świeżego powietrza. Na to jednak przyjdzie nam poczekać przynajmniej do piątej części.

*Pooh*

## ZASIEDZIALI OSADNICY

Przyznam, że do kolejnych „Osadników" mam mocno mieszane uczucia. Owszem, jest to zdecydowanie najlepsza gra z serii. Niemalże do perfekcji doprowadzono interfejs, system ekonomiczny, wymyślono niezłe scenariusze. Jednak cały czas jest to ta sama gra. Jeśli ktoś grał tylko w pierwszą jej część, to bez większych problemów mógłby przesiąść się do „czwórki". To dobrze, że wszystko jest tradycyjnie, jasne i przejrzyste, jednak po tych kilku latach można by wymagać czegoś więcej niż tylko bardzo rozbudowanego zestawu misji dodatkowych – a takie wrażenie sprawia S4.

małżeństwami, dziećmi. Miło się w to grało.

**Blue Byte**
www.settlers4.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium 200, 64 MB RAM

**OCENA: 7/10**

## WIKINGOWIE

***Ofiary:*** miód pitny
***Hodowla:*** świnie
***Budowa:*** drewno
***Jednostka specjalna:*** topornik – z potężnym obusiecznym toporem w ręku, sieje postrach w szeregach wrogów. Doskonały w ataku – zwłaszcza gdy ogarnie go bitewny szał. Niestety, szwankuje w obronie.
***Pojazd specjalny:*** Młot Thora – gigantyczna machina bojowa, spopielająca budynki przeciwnika. Utrata powoduje spadek many.
**Zaklęcia:**
***Godly Gift*** – Mieszanka przydatnych towarów
***Stone to Iron*** – Część zapasów kamienia zamienia się w żelazo
***Absolutely Animals*** – Lasy pełne zwierzyny – myśliwi nareszcie mogą zaszaleć!
***Shortcut*** – Bezpieczne przejście przez góry
***Freeze Foes*** – Żołnierze przeciwnika zastygają w zdumieniu
***Frenzy*** – Żołnierze w bitewnym szale szatkują oponentów na plasterki
***Festering Fear*** – Wrogowie w panice opuszczają pole bitwy
***Thor's Hammer*** – Przenośna wersja burzyciela budynków

## MAJOWIE

***Ofiary:*** tequila
***Hodowla:*** kozy
***Budowa:*** kamienie
***Jednostka specjalna:*** żołnierze z dmuchawkami – co prawda zatrute strzałki nie zabijają wrogów, jednak unieruchomienie podczas bitwy jest i tak wystarczająco dla nich przykre.
***Pojazd specjalny:*** Firespitter – piekielna machina, miotająca ogniste kule. Co prawda, nie strzela żadnymi pociskami, jednak już sam strumień płomieni jest dla wrogów wystarczająco przerażający.
**Zaklęcia:**
***Godly Gift*** – Mieszanka przydatnych towarów
***Wood to Gold*** – Część zapasów drewna zamieniana jest w złoto
***Gorgeous Growth*** – Błyskawiczny wzrost roślin
***Shortcut*** – Pokryte śniegiem góry zamieniają się w łagodny deptak
***Banish Foes*** – Część żołnierzy przeciwnika ulega dematerializacji
***Punish Bowmen*** – Dziesięciu wrogich łuczników zamienia się w motyle
***Promotion*** – Ranga żołnierzy w zasięgu zaklęcia zostaje podniesiona o jeden (nie dotyczy posiadających maksymalną rangę oraz dowódców)
***Curse of Stones*** – Deszcz głazów

Po raz kolejny startujemy w wielkim wyścigu, w którym musimy udowodnić, że to właśnie nasze restauracje są najlepsze i oferują najbardziej wykwintne dania. Nie jest to łatwe, gdyż na naszej głowie jest wiele zadań: od wybrania personelu, po utworzenie całkowicie własnego przepisu na pizzę.

## OPEN

Do wyboru mamy tu dwie opcje: New Game oraz Free Game. Ta druga daje możliwość rozpoczęcia gry w dowolnie wybranym mieście przeciw maks. pięciu przeciwnikom – jest też możliwość dopasowania kilku innych opcji. Jest to dobra rozgrzewka przed zabawą w trybie pierwszym, w którym to dostajemy przeróżne zadania. Zabawa toczy się w kilku miastach, m.in.: Londynie, Berlinie, Moskwie, Madrycie, Rzymie i Tokio. A różnią się one nie tylko językiem, jakim posługują się tamtejsi mieszkańcy! Tu warto dodać, że praktycznie każdy z występujących w grze nabywców naszej pizzy ma inny gust. Jedni będą narzekać, że serwowane placuszki są zbyt ostre, innym nie będzie odpowiadała cena itd., itp.

## PRACUJE ZA SKRĘTA

Bardzo ważną częścią gry jest wybór personelu. Nie wystarczy złapać pierwszego lepszego kucharza. Trzeba zwrócić uwagę na takie jego cechy jak szybkość czy umiejętność gotowania. W końcu, co nam po gościu, który przyrządza wyśmienite potrawy, jeśli zajmuje mu to mnóstwo czasu? Nasi klienci nie lubią czekać i po pewnym czasie mogą po prostu zniesmaczeni obsługą opuścić lokal. Podobnie sprawa ma się z resztą personelu. Na szczęście, po pewnym czasie mamy możliwość jego szkolenia (radzę to rozpocząć od razu, jak tylko pojawi się taka opcja!). Jednym ze sposobów zdobywania dobrych pracowników jest podkradanie ich konkurencji. Możemy więc zajrzeć do dowolnej restauracji i przypatrzeć się śmigającej tam obsłudze. Jeśli czyjeś charakterystyki nam się spodobają, możemy zaoferować pewną stawkę za przejście do naszej restauracji. Możemy również podnieść motywację naszych pracowników poprzez podwyższanie ich pensji – he, każdy jest łasy na kasę! Ważnym jest wybór dostawcy składników. Oczywiście, można nie korzystać z żadnego, jednak wtedy płacimy ogromne ceny, a nie zawsze mamy towar najwyższej jakości. Tak więc budując magazyn, najlepiej podpisać umowę ze stałym dostawcą, który będzie miał w miarę stabilne ceny i produkty możliwie najwyższej jakości.

## SZEF KUCHNI POLECA

O tak, tu mężczyźni powinni się czuć najlepiej! Gdzie? No jasne, że w kuchni! To właśnie tutaj będziemy walczyć o naszego klienta, tworząc nasze niezwykłe pizze. A przy tej czynności jest w czym wybierać, gdyż dostępnych mamy około 80 składników do naszych dań. Są to m.in.: szparagi, cebulka, czosneczek, pomidorki, kilka rodzajów sereczka, kurczaczek, wąż, bekonik, szyneczka, wołowinka, pieczareczki, tabasko, pieprz i wiele, wiele innych smakowitości. Ogranicza nas tylko fantazja, jednak należy pamiętać, że klienci nie będą zwracali uwagi tylko na wygląd pizzy, ale także na jej smak – należy więc starannie dobierać składniki. Dużym plusem jest możliwość zapisywania menu do późniejszego wczytania go – w końcu niezbyt przyjemnie jest stracić pracę, nad którą tyrało się przez dłuższy czas. Przy tworzeniu swej hitowej potrawy należy jednak pamiętać, aby nie przesadzać ze składnikami. Jak wiadomo, im większa ich liczba, tym większa cena produktu końcowego. A im większa cena, tym mniej klientów się skusi. Jest jeden powód, aby poświęcić na pobyt w kuchni trochę więcej czasu. Otóż możemy wziąć udział w konkursie, który oprócz sławy przyniesie nad troszeczkę zieloniutkich papierków:)

Tworzenie własnej pizzy nie jest jednak jedynym sposobem na pobudzenie wyobraźni, gdyż sama restauracja również powinna wyglądać przyzwoicie. Warto więc poświęcić trochę czasu na dekorację wnętrz, wykorzystując do tego około stu różnych obiektów.

## MISJE

Podczas gry często dostajemy listy, w których informuje się nas o przeróżnych zadaniach. Oczywiście, możemy przyjąć misję lub nie.

### PIZZA SYNDICATE

**Była to druga gra po PIZZA TYCOON, w której głównym zadaniem gracza było prowadzenie pizzerii i radzenie sobie w światku przestępczym. Dokładną recenzję możecie przeczytać w NSS 74. Podstawową różnicą między tą grą a PIZZA CONNECTION 2 (jej sequelem) jest charakter. O ile PIZZA SYNDICATE była mniej poważną i bardziej śmieszną grą (biorąc pod uwagę chociażby grafikę), o tyle ta tutaj recenzowana zdaje się być o wiele poważniejszą i skierowaną do starszych odbiorców. PIZZA SYNDICATE oceniana była dosyć wysoko przez recenzentów, była też popularna wśród graczy. Zapewne na jej sukces miał wpływ powielony pomysł, ale również bardzo dobre wykonanie. Zdecydowanie, Ci którzy jeszcze w nią nie grali, a czują pociąg do takich produkcji – powinni spróbować!**

Trzeba jednak pamiętać, że wykonywanie zleceń bardzo podnosi nasz wizerunek. Przy wspomnianym na początku trybie New Game, nie mamy za bardzo wyboru. Zabawę zaczynamy w Londynie i wykonując poszczególne zadania, będziemy przechodzili do następnych miast. A misje, jakie dostajemy w poszczególnych kampaniach, są różne. Niekiedy trzeba wpuścić kilka szczurów do siedziby przeciwnika, zakupić restaurację czy podpisać umowę z dostawcą składników. Kampanii jest dziesięć i im dalej zajdziemy, tym trudniej będzie przejść do następnej. Warto dodać, że w grze zastosowano dynamiczny system misji, który generuje coraz to nowsze zadania – faktycznie, działa!

## INTERESY, INTERESY

Niestety, nie obejdzie się bez mafii. Choć nie ukrywam, że na upartego można by prowadzić zupełnie legalne interesy, ale szczerze mówiąc... po co? Skoro dano możliwość współpracy ze światkiem przestępczym, to trzeba to wykorzystać! Oczywiście, nie byłoby miasta, gdyby nie było korupcji, to normalne. Zakład zwany „policją" jest otwarty całą dobę i tu nawet niewielka sumka może spowodować, że życie w mieście stanie się dla nas bezpieczniejsze, gdyż „smerfy" będą trochę baczniej pilnowały porządku w naszych restauracjach. Przy okazji opróżniania portfela warto też zapukać do siedziby władz, które również z wielką chęcią przyłączą się do naszej akcji „I Ty też możesz być skorumpowany!". Ważne jest, aby wybudować własną siedzibę firmy, bo jej posiadanie i późniejsze rozbudowywanie przynosi niemałe korzyści. Poza tym, że powiększając ją mamy m.in. możliwość rozbudowy restauracji, wynajmowania dekoratorów wnętrz itd., dostajemy również możliwość wynajmowania zbirów. A warto dodać, że naszych osiłków możemy trenować. Aby uprzykrzyć konkurencji życie, możemy wpuścić do jej restauracji karaluchy czy szczury, wrzucać śmierdzące bomby czy pozwalać kornikom konsumować nowo założoną boazerię. Podobne działanie ma graffiti. Warto też od czasu do czasu wytrenować kilku punoli, złodziei czy gangsterów. Najlepszą jednak rozrywką jest totalne pogrążenie przeciwnika, to znaczy wysadzenie jego oddziału w powietrze (a trzeba przyznać, że jest to masakra w wielkim stylu!). Należy jednak uważać, gdyż konkurencja nie śpi i również może od czasu do czasu chcieć nam „zrobić kuku". Oprócz policji w takich sytuacjach przyda się również specjalnie wynajęta ochrona. Pomijając już tę bardziej gangsterską część gry, chciałbym jeszcze dodać, że warto często przeglądać statystyki i wyciągać z nich wnioski – mam nadzieje, że rozumiecie, o co mi chodzi:)

# PIZZA CONNECTION 2

**Bigos? Flaczki? Żurek? Tak, na Jackowie w Czikagowie to i owszem, ale reszta świata uległa już urokowi włoskiej kuchni (popartej wystrzałowymi argumentami) i rozkoszuje się przysmakiem żółwi ninja – czyli pizzą. Smacznego!**

## OBRAZEM I DŹWIĘKIEM

Graficznie PIZZA CONNECTION 2 prezentuje się naprawdę wybornie! Przechodnie na ulicach, jeżdżące samochody, rozkopane ulice, ładne budynki. W dzień widoczność jest bardzo dobra, ale w nocy jedynym źródłem światła na ulicach są latarnie i światła mykających tu i ówdzie samochodów. Na screenach można zobaczyć, że wszystko jest bardzo estetyczne. Kiedy mamy widok od środka restauracji, dokładnie widać, co robi nasz pracownik, albo czy klient jest zadowolony, czy nie. Widać nawet walające się po podłodze śmieci! Jeśli chodzi o stronę dźwiękową, to najbardziej podoba mi się tu muzyka. Wspaniale nadaje klimat i doskonale nastraja człowieka do prowadzenia interesów. Odgłosy ulicy, rozmawiający klienci – naprawdę wszystko jest super!

## CLOSED

PIZZA CONNECTION 2 jest produktem niezwykle wciągającym i bardzo trudnym. Muszę przyznać, że nieraz odchodziłem już od zmysłów, kombinując, co tu zrobić, aby do mojej kieszeni trafiło chociaż kilka dolarów. Przez pierwsze kilka gier po prostu w ogóle nie zarabiałem! A nawet w momencie kiedy doszedłem, jak zrobić trochę pieniążków, to i tak okazało się, że po następnym rozpoczęciu musiałem zmienić taktykę! Zdecydowanie, fakt ten wpływa korzystnie na ocenę gry. Jestem pewien, że jeśli ktoś zagrywał się w PIZZA SYNDICATE czy PIZZA TYCOON, to i ta gra wciągnie go bez reszty! Świetna symulacja biznesu!

*Murmur*

**Software 2000**
www.software2000.de

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – pizza.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98/Me/2000 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

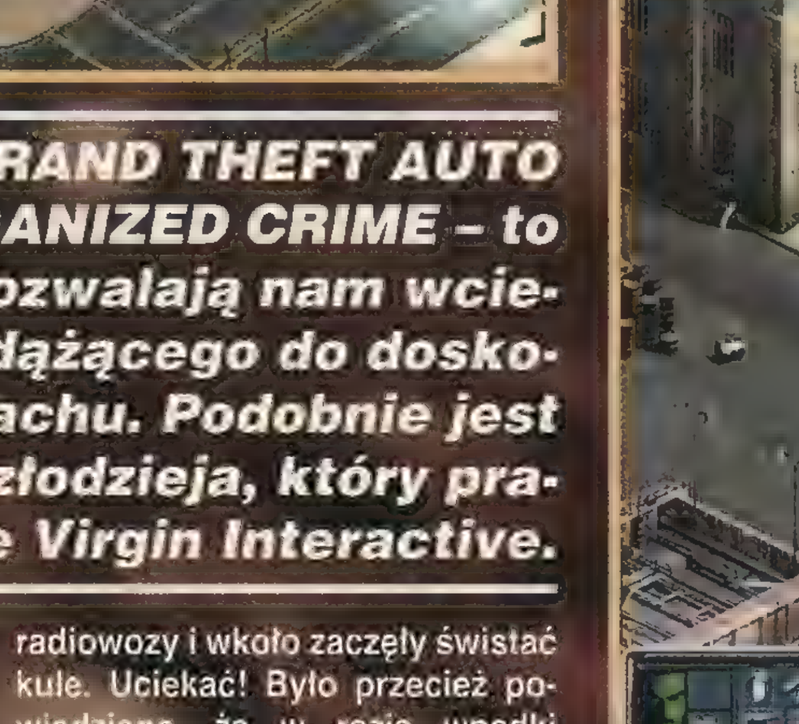
**THE CLUE, GRAND THEFT AUTO i GANGSTERS: ORGANIZED CRIME – to trzy tytuły, które pozwalają nam wcielić się w bandytę, dążącego do doskonałości w swoim fachu. Podobnie jest z tą grą – historią złodzieja, który pracuje na zlecenie Virgin Interactive.**

Od momentu ukazania się amigowego THE CLUE regularnie raz na jakiś czas ukazują się gry, w których wcielamy się w jakiegoś przestępcę. Jednak tak właściwie to oprócz GRAND THEFT AUTO żadna produkcja tego typu nie odniosła większego sukcesu, a niestety, również i ona nie dorównywała swej poprzedniczce do pięt. Mimo wszystko potentaci komputerowej rozrywki nie rezygnują z tytułów, które ukazują nam zgnile oblicze bezprawia. Tak jest i w tym wypadku.

Z początku HEIST miał być połączeniem dwóch superprodukcji: THIEFA i COMMANDOSÓW, jednak efekt ponadrocznej pracy firmy Crimson nad trójwymiarowym engine'em nie przypadł do gustu Virgin Interactive. Zmieniono więc koncepcję i postanowiono zrezygnować z trybu 3D na rzecz izometrycznego 2D. Prace nad nowym silnikiem przeciągały się, a szyszki z Virgin powoli zaczynały tracić cierpliwość. HEIST był tematem wielu spotkań zarządu tej firmy. Niejednokrotnie poruszano na nich temat tego projektu – myślano o zawieszeniu go bądź nawet rezygnacji. Chłopaki z Crimson, przyciśnięci do muru, zmobilizowali się do pracy i w kilka miesięcy zaprezentowali kolejną wersję swojego cacuszka. W Virgin nie byli za specjalnie zadowoleni, jednak wyrazili zgodę na kontynuowanie prac. Wreszcie po ponad trzech latach wytężonej pracy swych autorów HEIST trafił do sklepów (na razie tylko zachodnich).

## LEWUS W AKCJI

Sprawa nie jest ciekawa. Ostatnie, co pamiętasz, to nieudany skok na pociąg z forsą. „Gorączka" – nagle zewsząd pojawiły się radiowozy i wkoło zaczęły świstać kule. Uciekać! Było przecież powiedziane, że w razie wpadki „każdy sobie rzepkę skrobie". Już wydawało się, że to koniec. Otoczył Cię kordon policji. Mogłeś się poddać lub zginąć. Cóż... Wyrok – kilkanaście lat. Kiedy przewożono Cię do więzienia, kilku zamaskowanych mężczyzn zaatakowało furgonetkę. Strażników wystrzelali jak kaczki, zaś Tobie porządnie przyłożyli w głowę. Kiedy odzyskałeś przytomność, siedziałeś na tylnim siedzeniu jakiejś gabloty, w jakiejś zabitej dechami dziurze na środku pustyni. Kierowca powiedział, że masz czekać na telefon i wywalił Cię z wozu.



Budka telefoniczna rozdzwoniła się kilka minut potem. Ta rozmowa uświadomiła Ci, w jak beznadziejnej sytuacji właśnie się znalazłeś. Ten ktoś po drugiej stronie druta jasno dał do zrozumienia, że za wyciągnięcie z pudła żąda konkretnych usług. Właśnie znalazłeś się na liście żołnierzy jakiejś mafii. Rozmówca kazał Ci zwerbować jeszcze dwóch ludzi w tym miasteczku. Masz czas do północy, jeśli nawalisz, to znajdziesz się na liście „szczurów do deratyzacji"! Nie ma wyjścia, trzeba wziąć się w garść, bo czas ucieka...

## PIERWSZE KROKI

Jest to gra z gatunku strategii taktycznych. W praktyce oznacza to, że garściami czerpie z COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Oczywiście, nie jest to całkowita zrzynka z tej kultowej produkcji – bardziej chodzi o styl rozgrywki.

Wcielając się w tutejszego bohatera, trzeba kupować sprzęt niezbędny do przyszłego skoku, zdobywać nań pieniądze (nielegalnie, oczywiście), kompletować ekipę swych zbójców, uciekać przed policją (ale też i innymi bandytami) itp. Niestety, droga ku chwale i wolności jest długa i kręta. Zanim dobrniemy do pierwszego jej zakrętu, napotkamy wiele przeszkód i trzeba będzie jakoś je pokonać. Już na samym początku okaże się, że do zwerbowania dwóch niezbędnych do naszego zespołu osób potrzebna będzie kwota 2 tys. dolarów (a w portfelu jest tylko 200!). Trzeba więc zarobić trochę grosza. Oczywiście, każdy złodziej musi być przygotowany na spotkanie z policją czy zbulwersowanymi jego fachem mieszkańcami (samosądy!). Pierwsze to zakupić sobie „dziewiątkę" (pistolet 9 mm). No i... pierwszy skok – tytułowy „Heist".

## SKOK

Napad sam w sobie nie jest skomplikowany. Wystarczy skierować bohatera do wybranego obiektu i nakazać mu jego obserwację – trzeba zorientować się w strażnikach, rodzaju sejfu, alarmach... No i oszacować, ile można trafić na tym gotówki. Dzięki obserwacji dowiemy się również, jakich narzędzi będziemy potrzebować. Pistolet szybciej obezwładni (nie chodzi o zastrzelenie, lecz o strach) strażników niż łom czy gołe pięści, łomem szybciej otworzymy kasę itd. Niestety, na początku rozgrywki jesteśmy ograniczeni posiadanymi finansami, więc nie możemy pozwolić sobie na jakieś luksusy. Jednak wraz z upływem czasu będziemy dysponować coraz większą gotówką, która pozwoli na zakup wielu fajnych gadżetów, skutecznych nawet na najlepsze sejfy.

Ogólnie, przy każdym napadzie są cztery elementy skła-

# HEIST

dniowe: broń, zamki, alarmy i klucze, z których każdy może sprawić, że nie zdążymy umknąć z upragnionym łupem. Może się tak stać również dlatego, że nasz bohater nie jest zbyt inteligentny (przynajmniej na początku) i nie ma konkretnej specjalizacji. W większości wypadków będzie więc potrzebował ekspertów w danej dziedzinie, np. byłego komandosa czy speca od elektroniki. Podczas rozgrywki spotkamy wiele typów spod ciemnej gwiazdy, którzy za odpowiednią kwotę pomogą w realizacji zadania. Niektórym podziękujemy za współpracę, wypłacając honorarium, ale niektórych trzeba będzie naszprycować ołowiem.

Napadów możliwych do realizacji jest całkiem sporo. Obrabiać możemy prawie wszystko: od przyczep kempingowych i mieszkań, przez sklepy, banki, aż po muzea czy rezydencje różnych bogaczy. Oczywiście, im większy może być nasz zysk, tym większe zabezpieczenia napotkamy, a co za tym idzie, potrzebni będą bardziej doświadczeni fachowcy z danych dziedzin. To z kolei wymaga inwestycji.

## GORĄCZKA

Każda nasza czynność przyciąga uwagę przechodniów, patrolujących policjantów itp. Nie można zachowywać się paranoicznie, biegać od ściany do ściany itp., bo może to wzbudzić podejrzenia. Należy też unikać poruszania się w grupie.

Każda z naszych postaci dysponuje czymś takim jak wyznacznik przestępczości. Jeśli np. w biały dzień wtargniemy do banku i wyciągniemy giwerę, to wskaźnik natychmiast osiąga kolor czerwony i stajemy się celem dla każdego gliniarza w okolicy. Mieszkańcy szybko rozniosą informację o wyglądzie danej postaci, a policja przekaże to przez krótkofalówki każdemu funkcjonariuszowi. Wskaźnik może też sięgnąć zenitu np. po nieudanym skoku, ucieczce na oczach przechodniów bądź upierdliwej obserwacji danego obiektu.

Kiedy rozpocznie się „Gorączka", całe nasze życie stanie na głowie. Policjanci będą biegać po okolicy i przeczesywać teren. A jeśli raz nas namierzą, to w danym mieście jesteśmy spaleni. Policja jest pamiętliwa i nawet jeśli zgubimy pościg, zawsze gdzieś, ktoś nas zauważy i gliny znowu błyskawicznie ruszą w pogoń. W takich sytuacjach bardzo trudno jest dokonywać rabunków. Chwilami jest się po prostu w sytuacjach bez wyjścia. Co ciekawe, policja nigdy nie wchodzi do budynków. Zawsze otacza dany obiekt i czeka aż wyjdziemy (czasem wzywana jest FBI). Stróże prawa nie biorą pod uwagę możliwości pojmania nas żywcem – polują w pełnym tego słowa znaczeniu i strzelają, żeby zabić!

## ODSIADKA

HEIST to bardzo udana i niekonwencjonalna produkcja. Jest to prawie doskonała strategia taktyczna, łącząca w sobie elementy takich gier jak: GANGSTERS, THE CLUE, GRAND THEFT AUTO, a nawet COMMANDOS! Producenci wzięli z powyższych hitów ich najlepsze elementy i zaimplementowali w swoim dziele. Efekt jest powalający i... niesamowicie grywalny! Szkoda tylko, że jednocześnie jest tak piekielnie trudno (poziom trudności to koszmar!) i nie można zgrywać stanu misji podczas rozgrywki. Największą zaletą (i wadą jednocześnie) jest to, że każdą misję trzeba przechodzić co najmniej kilka razy.

Pod względem audiowizualnym gra prezentuje się znakomicie. Jest realistyczna aż do bólu – oczywiście, w granicach możliwości swego silnika graficznego. Bez wątpienia jest to jedna z najlepszych gier, jakie zostały wydane w tym roku. Śmiem nawet zaryzykować twierdzenie, że nadciągający FALLOUT TACTICS może jej nie przewyższyć. Jak nieoficjalnie udało nam się dowiedzieć, właśnie z tego powodu polski dystrybutor HEISTA, firma CD Projekt, waha się, czy go wydać w naszym kraju. Po co robić sobie samemu konkurencję? Tym bardziej że fani FALLOUT naciskają, a HEIST ze swoim mrocznym i „nielegalnym" klimatem jest niczym magnes. Jak to jednak będzie, to już czas pokaże. Tymczasem skorzystajcie z zachodnich sklepów internetowych w celu zakupu tej gry! Bo naprawdę warto!

*Nefliqus*

**Virgin**
www.virgin.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

# THE MESSENGER

Powiem szczerze – mam serdecznie dość gier komputerowych. Dlaczego? Powód jest bardzo prosty. Każda jest taka sama – wszystkie wyglądają podobnie, są równie schematyczne, nieomal za każdym razem bezdennie nudne. THE MESSENGER nie stanowi wyjątku – już po obejrzeniu wprowadzenia odechciewa się żyć. Oto przykład, jak gier robić nie należy, a wręcz nie wolno!

## FRANCUSKIE PRZYJEMNOŚCI

Jest to efekt radosnej współpracy Dreamcatcher, Canal+ Multimedia, francuskiego Telecomu i Stowarzyszenia Muzeów Francuskich. To, co szumnie nazwane zostało „grą", jest tylko pretekstem do ukazania wspaniałości Luwru, jednakże zarówno wykonanie, jak i pomysł towarzyszące tej prezentacji przyprawia o wysypkę, nawrót grypy i niestrawność. Warto bowiem zaznaczyć, iż oś wydarzeń w grze stanowi... podróżowanie w czasie, doprawione wątkiem nadchodzącej apokalipsy i koniecznością ratowania świata przed nią właśnie (jolly).

Oto w zamierzchłych czasach stworzone zostały cztery artefakty – Cztery Klucze Szatana. Gdy te przedmioty zgromadzone zostaną w jednym pomieszczeniu (swoją drogą, nie zaznaczono, jakich rozmiarów ma być to pomieszczenie – piwnica, duży pokój, może hala hipermarketu?), a odpowiednie rytuały odprawione, świat lkaniem i cierpieniem istnienie swe zakończy. Amen. Artefakty te znajdują się w Luwrze – trzeba je tylko znaleźć i zniszczyć. Proste? Bynajmniej! Już po zdobyciu przez nas pierwszego z nich na scenę wkracza duch templariusza (a jakże!) i przenosi nas do w sam środek wieków średnich.

## ODGRZEWANIE OMNI

Sprawa przedstawia się następująco. THE MESSENGER zajmuje dwie bite płyty CD, wykorzystując engine graficzny żywo przypominający pierwsze chwile istnienia Omni3D. A ten wszak już w momencie premiery ATLANTIS 2 (czyli jakiś rok temu) był nieco starawy, a tamta premiera miała miejsce ze trzy lata temu! Czytelnika o wybaczenie proszę, jeżeli tekst ten jest zbyt emocjonalny, jednakże takie twory jak THE MESSENGER powodują, że włosy mi siwieją i wypadają. Omawiany tytuł jest bowiem toporny pod każdym względem.

Zacznijmy od grafiki. Ta zrealizowana została w niskiej rozdzielczości, z wykorzystaniem bardzo burej palety kolorów, przez co już po kilku minutach oczy zaczynają łzawić i przymierzają się do wypłynięcia. Poza tym, każda miejscówka, w jakiej przyjdzie się nam pojawić, jest niemożliwie wręcz pusta i sterylna. W tej grze nie dzieje się absolutnie nic! Nawet tak drastyczne wydarzenia, jak zrzucenie strażnikowi na głowę ciężkiego żyrandola, nie przyspiesza akcji choćby o takt! Dodajmy do tego, iż fatalnie zrealizowane zostały „przejścia" pomiędzy lokacjami – można zapomnieć o płynnym renderingu, wyświetlane jest po prostu nowe miejsce. To akurat bardziej dziwi, aniżeli mierzi, albowiem w tej grze pojawia się zadziwiająco dużo filmowych przerywników.

Kolejny zarzut mam do interfejsu użytkownika. Ludzie! Czegoś tak głupiego w życiu nie widziałem! Ba, nie byłbym w stanie sobie takiej porażki nawet wyobrazić! Żeby sięgnąć do kieszeni, użyć jakiegoś przedmiotu lub zrobić coś równie prozaicznego, trzeba otworzyć nowy ekran, wybrać żądany przedmiot, zaznaczyć odpowiednie polecenie, zamknąć ekran i użyć wybranego przedmiotu w wybranym miejscu (a potem strzelić sobie w głowę – przyp. AvD).

## GDZIE TE MIODY?

Skoro ustaliliśmy, że grafika i interfejs nie należą do szczególnie udanych, zastanówmy się w takim razie, co przemawia na korzyść tego tytułu. Na pewno nie są to zagadki, gdyż te po prostu są. Nie sposób się na nich zaciąć, aczkolwiek tu i ówdzie pojawić może się sytuacja, że na opracowywaniu rozwiązania zejdzie kilka chwil. Jak już zostało wspomniane, nasza postać może nosić przy sobie różne drobiazgi. Z czasem jednak miejsca w kieszeniach może zabraknąć i trzeba będzie posiłkować się – inspirowanym najwyraźniej serią RESIDENT EVIL – systemem skrzyń. Chociaż pomysł sam w sobie jest niczego sobie, to jest to – niestety – jedyny, a w dodatku nieautorski pomysł, który nie woła o pomstę do nieba. Ufam, iż do wniosku, czy omawiana gra „jest fajna, czy też nie", uważny Czytelnik dojdzie sam.

*Anzelmo von Dirt*

**Dreamcatcher**
www.dreamcatcher.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 1/10**

# DRACULA 2
## THE LAST SANCTUARY

Najsławniejsza wersja opowieści o Draculi, księciu wampirów, została spisana przez irlandzkiego autora Brama Stokera w roku 1897. Później wielokrotnie realizowano filmy fabularne oparte na jej motywach, aż po słynny, nastrojowy obraz Coppoli z Winoną Ryder.

### NIEŚMIERTELNI KRWIOPIJCY

Najkrócej można streścić to wszystko jako historię o miłosnym trójkącie, którego wierzchołkami są Jonathan i jego piękna narzeczona (potem żona) Mina oraz rumuński książę-wampir, owładnięty uczuciem do uroczej Angielki. Postać wampira – krwawego stworzenia nocy – dzięki wielu znakomitym powieściom i filmom stała się niezwykle popularna w kulturze masowej. Wystarczy tu wymienić chociażby „Miasteczko Salem" Stephena Kinga czy też cykl powieściowy „Wywiad z wampirem", który wraz z swoją znakomitą ekranizacją przyniósł swej autorce, Anne Rice, sławę i fortunę. Gry komputerowe nie nadużywały dotąd tematyki związanej z wampiryzmem. Starsi gracze pamiętają zapewne cykl o ELVIRZE, młodsi lepiej kojarzą MASKARADĘ, cykl o nieśmiertelnym wampirze-mścicielu Cainie czy jedną z gier z serii GABRIEL KNIGHT.

DRACULA: THE LAST SANCTUARY jest grą przygodową utrzymaną w stylu produkcji Cryo. Co to oznacza? „Pierwszoosobowy" punkt widzenia (jak w FPS), z góry określone ścieżki, z których może korzystać bohater, fotoreralistyczną grafikę oraz liczne zagadki logiczne. W zasadzie, uważam, że ta formuła przygodówki się nie sprawdza (znakomitym wyjątkiem był tylko FAUST). A nie sprawdza się już z całą pewnością w grze, która ma ambicję być przerażającym horrorem. No bo cóż to za horror, podczas którego gracz myśli głównie nie o tym, aby pokonać potwory, lecz by znaleźć wszystkie dostępne w danym miejscu przedmioty, którą rzecz z którą połączyć czy jak rozwiązać logiczną łamigłówkę, by dało to odpowiedni efekt?

W DRACULĘ grałem z poczucia obowiązku i ze znużeniem. Uczucia strachu ta gra na pewno nie wywołuje, a w końcu opowieść o wampirach między innymi na tym powinna polegać, prawda? Do tej pory nie mogę zapomnieć REALMS OF THE HAUNTING, dzięki któremu to programowi kilka razy udało mi się nieźle podskoczyć w fotelu. Tutaj podskoki mogłyby się wziąć li tylko z chęci rozruszania zastałych od siedzenia kości.

### MYŚLEĆ! MYŚLEĆ!

Ta gra oferuje możliwość dość długiej zabawy (jeśli ktoś się bawić chce, bo ja nie chciałem!), i to w dodatku zabawy wymagającej sporo myślenia. Na szczęście – zazwyczaj logicznego myślenia. W dodatku, w przeciwieństwie do większości przygodówek tutaj można swego głównego bohatera ukatrupić – jeśli nie przedsięwzięło się kroków zapobiegawczych (czasami – w odpowiednio krótkim czasie). Przynajmniej w tym wypadku można więc mówić o jakiejś namiastce dreszczyku emocji.

Od strony graficznej program przygotowany jest co najwyżej poprawnie. Może kilka lat temu byłoby się czym pochwalić, ale dzisiaj ta scenografia nikogo już za serce nie chwyci. Co gorsza, autorzy nie postarali się też o przygotowanie odpowiednio atrakcyjnych „bajerów" graficznych, od których aż roiło się we wspominanym już ROTH. Poszczególne etapy gry przerywane są krótkimi wstawkami fabularnymi, dzięki którym gracz zapoznaje się z dodatkowymi informacjami i otrzymuje pewne wskazówki (poza tym w czasie niektórych z nich można podziwiać nieziemski biust Miny!).

DRACULA: THE LAST SANCTUARY to jeden z tych programów, z którymi zabawa nic nie daje. Ani dreszczyku emocji, ani dobrej rozrywki, ani rozkoszy estetycznych (no, może poza widokiem wzmiankowanego już biustu!). Jedynym plusem jest możliwość intelektualnego zaangażowania. Ale w sumie jest to i tak tylko „produkcyjniak", żerujący na słynnej legendzie, przygotowany niewielkim (zapewne) kosztem z myślą o niewymagającym graczu. Nie kupować! Chyba że ktoś nie może żyć bez przygodówek á la Cryo i przełknie wszystko, co jest utrzymane w podobnej konwencji. Program został opracowany również w wersji na Maca i DVD.

*Randall*

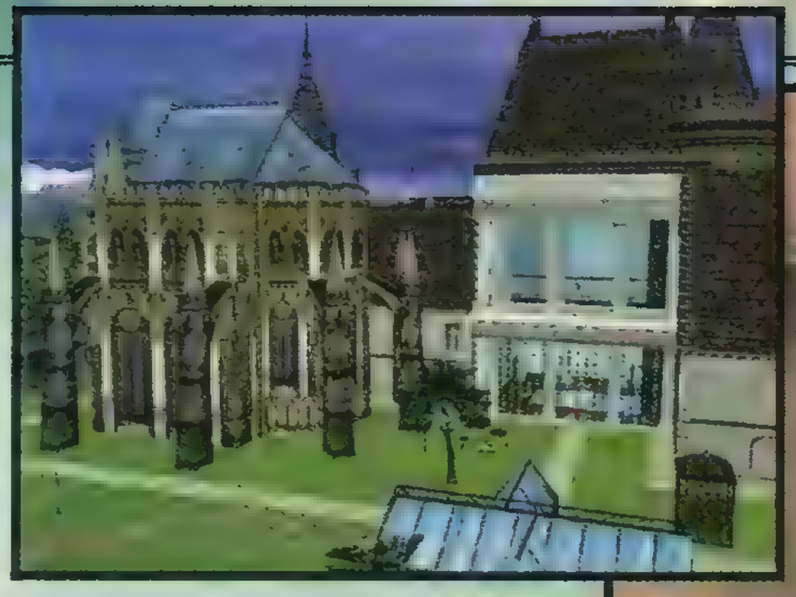
**Wanadoo Edition**
www.draculagame.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 5/10**

# THE WATCHMAKER

Utrzymana w staroszkolnym stylu gra przygodowa, która łączy nowoczesne rozwiązania technologiczne z typowymi dla początku lat 90. motywami gier przygodowych. Podobnie jak THE LONGEST JOURNEY została wyprodukowana przez mało znaną firmę i tak jak tamta ma olbrzymie szansę stać się hitem.



## MIŁOŚĆ, ARTEFAKT I SEKTA

Victoria Conroy jest prawnikiem i to całkiem dobrym. Ma jednak również inne umiejętności – jest ekspertem w sprawach paranormalnych. Prowadząc prywatne śledztwo w sprawie kradzieży mistycznej statuetki – która według niektórych jest ostatnią częścią machiny zagłady – odkryła, iż przedmiot ten znajduje się w posiadaniu pewnej sekty. Sprawa ją przerosła, dlatego właśnie skontaktowała się z prywatnym detektywem Darrylem Boone'em. Po trzech minutach oboje siedzieli w taksówce na lotnisko, a kilkanaście godzin później byli już w austriackim zamku, który przerobiono na ekskluzywny hotel – w rzeczywistości główną kwaterę tropionej przez nich sekty.

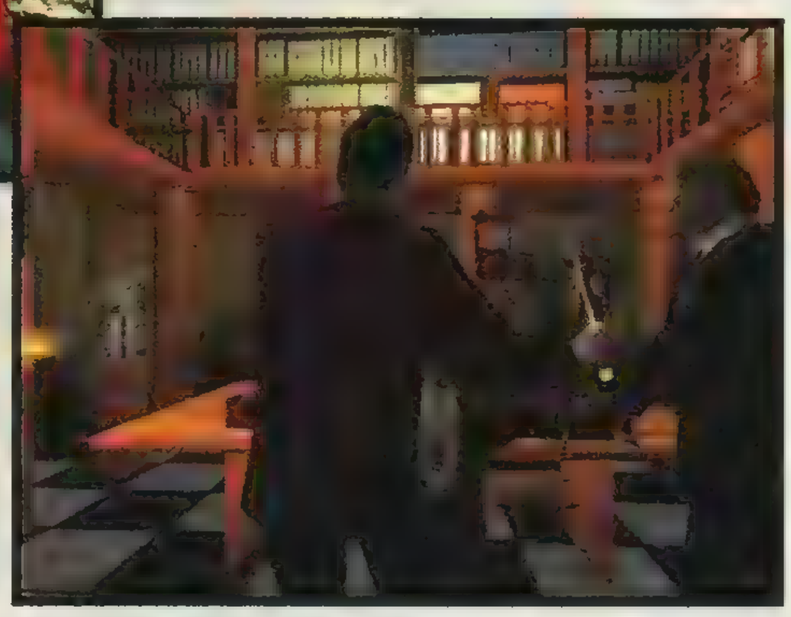
Conroy i Darryl rozpoczynają poszukiwania dowodów, że hotel ma związek z fanatykami, i próbują uratować świat. Wszystko wymaga starannych przygotowań i mistrzowskiej gry aktorskiej. Bohaterowie przybywają do hotelu jako małżeństwo, które pragnie wypocząć od trosk codziennego życia. Dla gracza wszystko zaczyna się nad basenem, kiedy to Boone postanawia sprawdzić, kto w rzeczywistości jest turystą, a kto członkiem sekty.

## FUTURYSTYCZNE STANDARDY

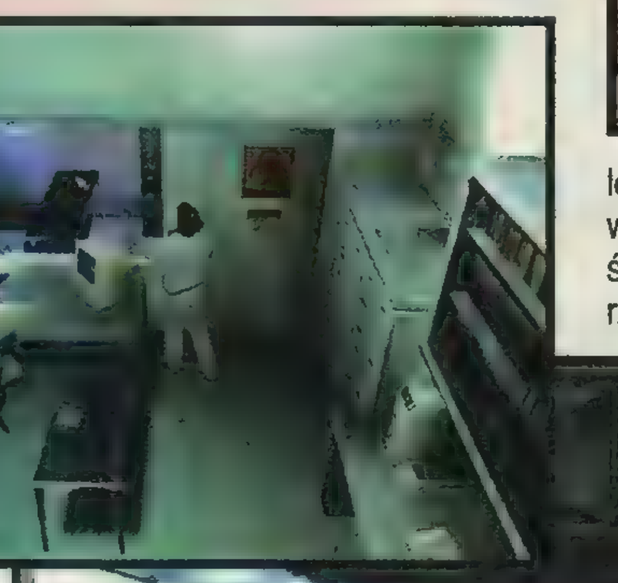
W tej grze znajdziemy zarówno stereotypy, jak i mnóstwo nowatorskich rozwiązań technologicznych. Rzut na pole akcji jest klasyczny – na ekranie widzimy panoramę lokacji, w jakiejś jej części znajduje się nasz bohater i ew. inne postacie. Boone'em (lub Victorią – w zależności od scenariusza) sterujemy kursorami, a klawiszami funkcyjnym wykonujemy różne czynności (rozmawiaj, podnieś, obserwuj itp.). Jeśli graczowi bardziej odpowiada FPP, to może się na takowy przełączyć. Nie jest jednak wskazane skupianie się na którymś z tych trybów. Producenci doradzają, by grać w rzucie izometrycznym, a dopiero przy poszukiwaniu niektórych przedmiotów, rozwiązywaniu zagadek czy pokonywaniu pułapek przełączyć na FPP.

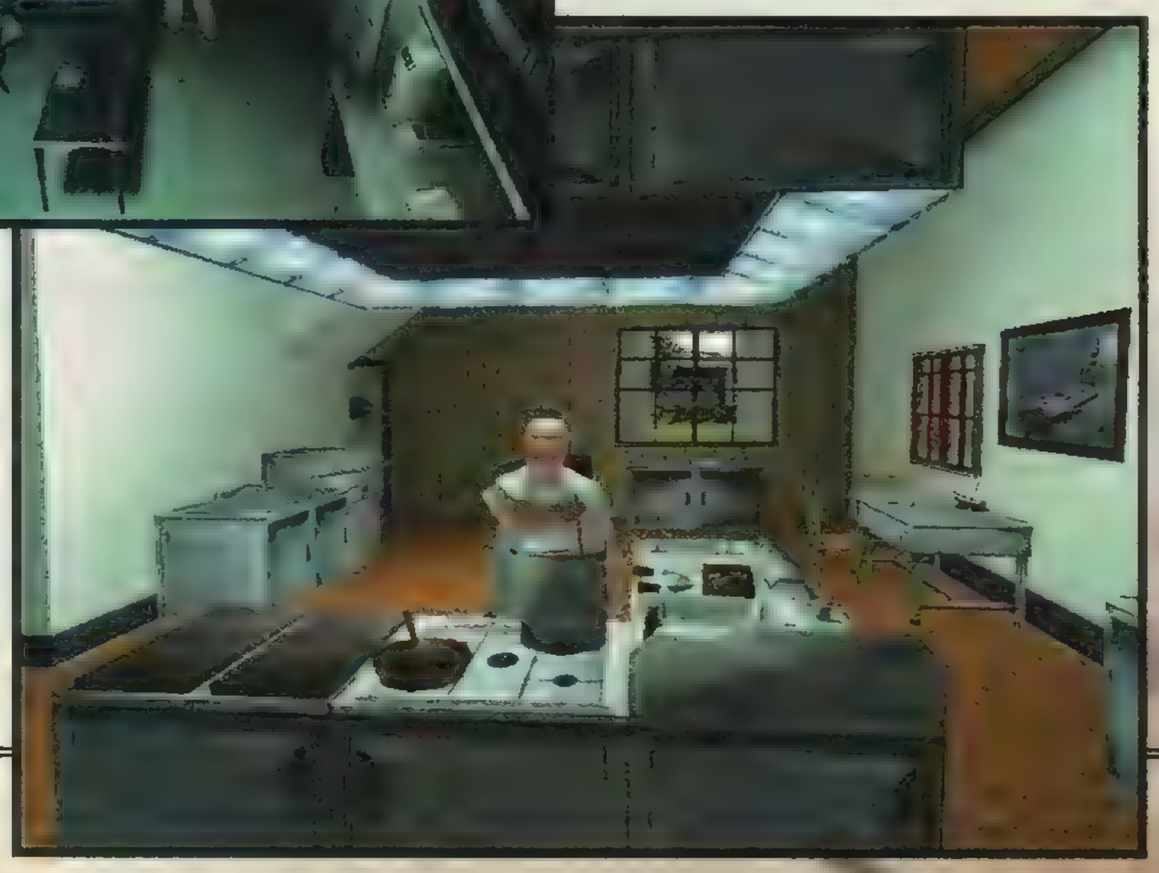
## ELEGANCJA I REKLAMA

Lokacje są trójwymiarowe i mają bardzo estetyczne tekstury. W detalach praktycznie nie widać różnicy między trybami izometrycznym, a FPP. Warto zwrócić uwagę na wystepujące w grze postacie – wszystkie mają swoją osobowość i historię, a konwersacje z nami prowadzą we własnym charakterystycznym stylu. Jeśli więc np. wcielamy się w Boone'a i rozmawiamy z ponętną panią przy basenie, to będzie ona starała się nas kokietować. Jeśli podczas takowego dialogu ulegniemy, to komuś możemy wydać się podejrzani – wszak jesteśmy w tym hotelu z małżonką, którą rzekomo poślubiliśmy kilka lat temu. Postacie celowo będą nas wprowadzać w błąd i starać się zwrócić nasze podejrzenia na innych. Również osoby, które zupełnie nie mają nic wspólnego z sektą, będą nam mieszać w głowach. Hotelowi goście będą mieli kilka tajemniczych spraw i niektórzy z nich zmuszą nas, aby pomóc im rozwiązać jakiś problem. Może to być np. odnalezienie złotego zegarka, który ma olbrzymią wartość dla pewnego starszego arystokraty, lub pogodzenie nowożeńców.



Wątków pobocznych jest całe mnóstwo, a producenci chwalą się, że w każdej rozgrywce będzie wykorzystana tylko pewna ich część – są one dobierane w czasie rzeczywistym, dzięki czemu podjęcie się wyjaśnienia jednej, uniemożliwi wzięcie się za inne.





## FENOMEN!

THE WATCHMAKER to jedna z najlepszych gier, w jakie przyszło mi grać od czasów kultowych produktów Sierra Studios (FREDDY PHARKAS, KING'S–HERO–SPACE QUEST'S, TWISTY PEPPER) i THE LONGEST JOURNEY. Nie dość że jest to przygodówka, to jeszcze sensu stricte detektywistyczna. Pod względem audiowizualnym – perełka, scenariusz – majstersztyk. Po prostu nie można się oderwać!

*Nefliqus*

**Trecision**
www.trecision.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

**OCENA: 7/10**

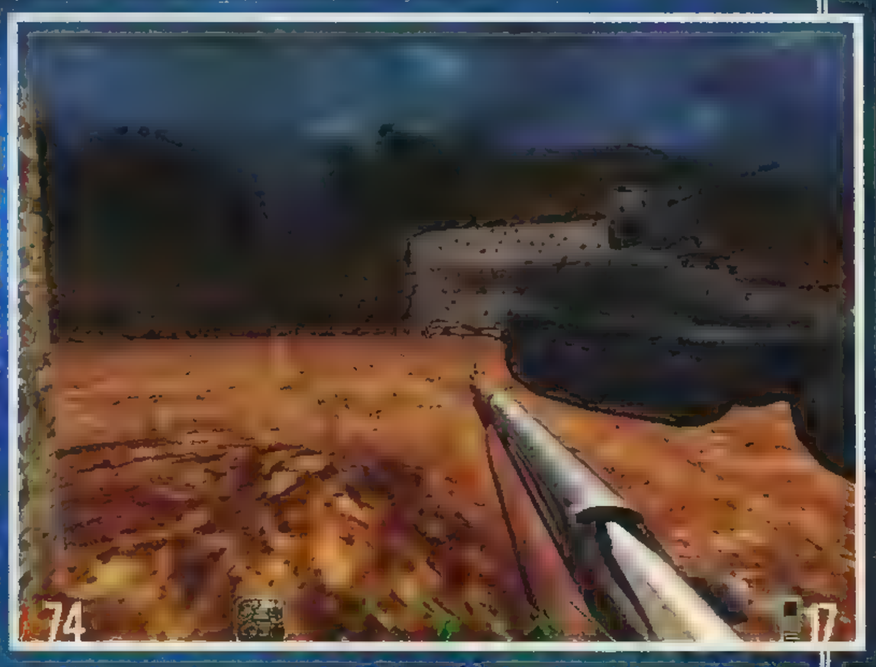
# WORLD WAR II NORMANDY

Twarde, nieogolone chłopy z papierosami w zębach, w wytartych mundurach – taki wizerunek żołnierza amerykańskiego kreuje WORLD WAR II: NORMANDY. Obraz ten, jakże inny od np. tego z książek Whartona, stwarza nam wyśmienitą okazję do pozbawienia wirtualnego życia kilku nazistów.

## GDZIE JESTEŚCIE?!

Wojna zaskakuje – pewnie dlatego w WWII:N na początku nie bardzo wiedziałem o co chodzi. Oczywiście, jest wojna, my jesteśmy po stronie tych dobrych, ale krótkiego wprowadzenia w postaci intra nie uświadczyłem. Dopiero potem dowiedziałem się, że wcielam się w odważnego żołnierza jednej z dywizji powietrzno–desantowych (82., 101.), które w nocy 6 czerwca 1944 roku zostały zrzucone na wrogie tereny, by podjąć tam działania dywersyjne. Przede mną 10 misji – będzie to więc długa noc... Nie jestem zwolennikiem gier superrealistycznych, ale na mój gust przy tak poważnej operacji trafniejsze byłoby działanie spokojnie w bunkrze – prawda, że tu szansa na przetrwanie jest znaczenie większa?

Lokacje nie są zbyt duże, nie ma także zbytniego wyboru, jeżeli chodzi o poruszanie się – idziemy, gdzie droga poniesie. Jeżeli chodzi o scenerie, to są one typowo wojenne: brunatne niebo, wszędzie pełno zasieków, okopów, bunkrów. Raz trafiło się małe miasteczko (bardzo fajna misja), opanowane przez snajperów – przemykanie się wśród ruin, bezustanne spoglądanie w okna budynków i walka na barykadach. Bardzo często działamy na odkrytym terenie, czołganie się i wykorzystywanie naturalnych (i nienaturalnych) osłon jest tam jest jej mało, więc nie można zapominać o stałej kontroli stanu magazynka. Zwłaszcza że czasami robi się wokoło dość gorąco. Na szczęście po lokacjach porozrzucane są plecaki, w których znajdziemy amunicję, apteczki a także granaty i miny lądowe.



## LOS NIEMCA

Poza wiecznie wykrzywioną w grymasie twarzą Niemiec w WWII:N charakteryzuje się: niską sprawnością fizyczną, wadą wzroku, brakiem czujności i głupotą. Kategoria D. Gdy już zorientuje się, że wróg jest w pobliżu, zaczyna szwargotać i strzelać na oślep. Ale zdarzają się też jednostki sprytne i oddane sprawie – spotkałem np. cwanych grenadierów, miłe zaskoczenie sprawił mi również Niemiec z cekaemem. Zwykli piechurzy to jednak bułka z masłem – no, chyba że jakiego przegapimy.

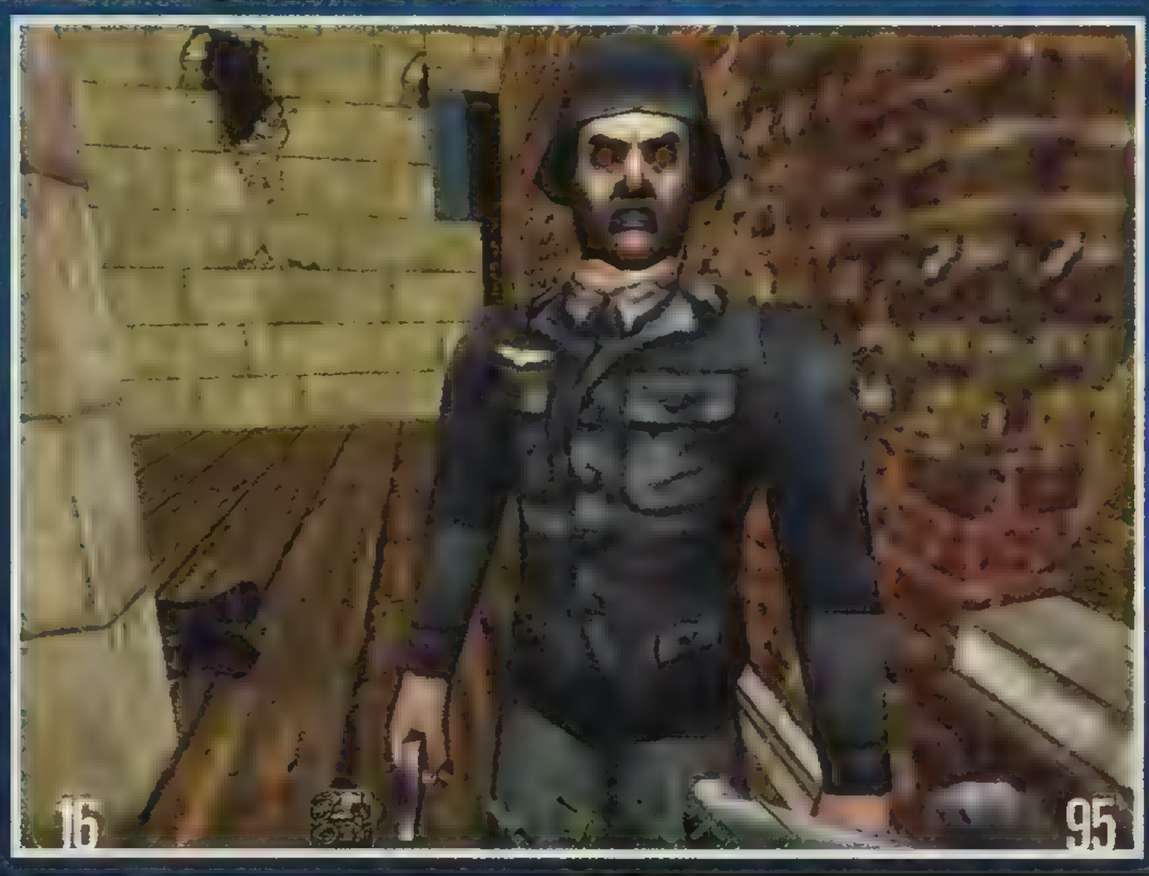
Wygląda to zabawnie. Chodzę po bunkrze, jedna sala – Niemiec, wyprułem pół magazynka, idę dalej, zaglądam, a tam stoi Hans na baczność. I nic. Fałszywy jest także slogan „fire from cover", reklamujący zaawansowaną SI tej gry. Chodzi po prostu o regularne wychylanie się np. zza węgła, wystarczy wyczaić moment. To największa wada gry, bowiem nawet zwiększenie trudności pomaga niewiele – Niemcy strzelają celniej, ale monotonność gry wciąż daje się we znaki.

w grupie. Tymczasem nasz heros to taki Bond II wojny światowej – brakuje mu tylko jakiejś laski.

## LOS KOMANDOSA

Misje – mimo że pięknie opisane, ze zdjęciami – sprowadzają się do jednego: idź, strzelaj, nie depcz trupów. Kiedy otrzymałem rozkaz unieszkodliwienia ogromnych dział w niemieckiej bazie, myślałem, że będzie to polegało na czymś więcej, niż podejście do działa... i przeczytanie komunikatu, że mi się udało! Najweselszą misją jest ta z krótkim rozkazem: „zniszcz wszystkie Tygrysy...". Pewnie myślicie, że stoimy na polu, a przed nami „stado" stalowych bestii? Nie, siedzimy nieodzowne. Jednak chowanie się za krzakami nie pomoże – można dostać kulkę. Kilka razy autorzy mnie zaskoczyli, np. nietypowym umiejscowieniem gniazda cekaemu – skończyło się to tragicznie.

Aby zabijać, potrzebna jest broń. W WWII:N mamy z takowej: nóż, pistolet, strzelbę, karabin maszynowy i bazookę. Zestaw na każdą okazję, ale trzeba uważać na amunicję –



Przy niezbyt wysokiej grywalności grafika ma znaczenie drugorzędne. Tu jest poprawna (szczególnie w miastach), ale karty 3D nie będą miały wiele do roboty. Błędów nie ma, za to jest zbyt dużo kantów na ekranie. Dźwięki są przeciętne, autorzy mogli dać lepszy dźwięk 3D, urozmaiciłoby to rozgrywkę. Muzyka jest patetyczna, rodem z wojennych filmów. Wobec braku gier FPP z czasów II wojny WWII:N może troszeczkę poprawić nastrój wielbicielom „Tylko dla Orłów". Ale autorzy nieco pokpili sprawę, szczególnie z mało ciekawymi mapami.

*Qki*

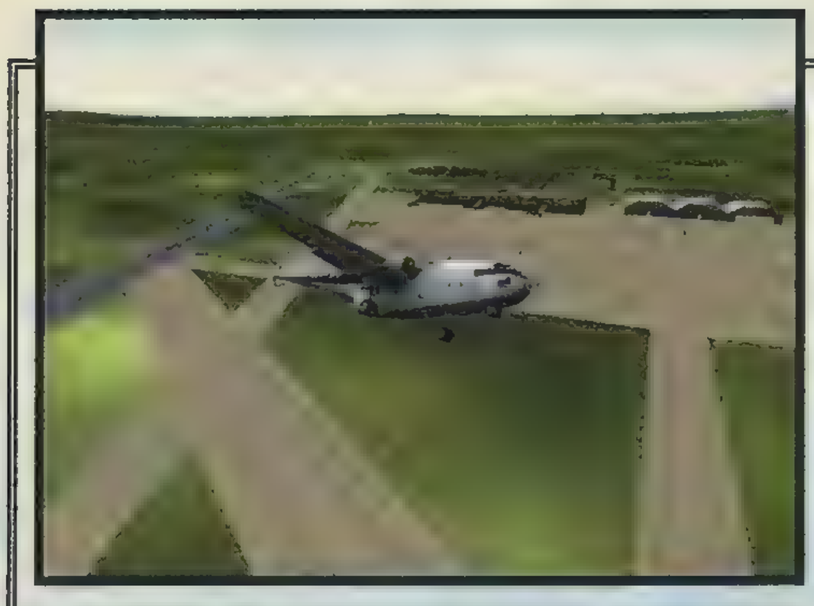
## LOS GRACZA

**Valusoft**
www.valusoft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. PentiumII 266, 64 MB RAM

**OCENA: 5/10**

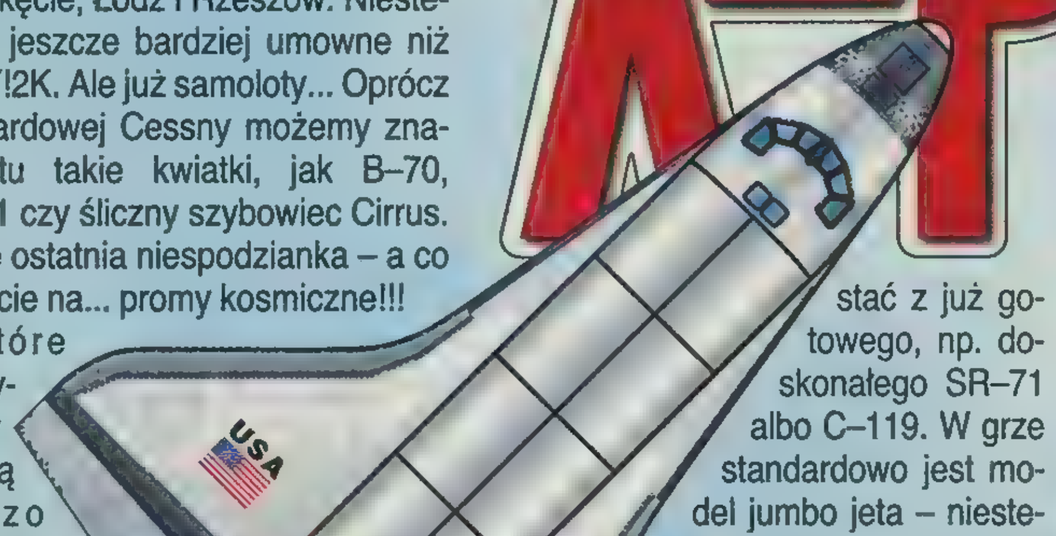
# X-PLANE



są śliczne chmury oraz fajne efekty pogodowe. Możecie więc zapytać, czemu rozpisuję się o X–PLANES, skoro jak do tej pory niczym specjalnym nie zachwycił? Bo to, co dostaliśmy na płytce, to dopiero szkielet świata! W skład pakietu wchodzi też jednak edytor.

Po uruchomieniu X–PLANE można odnieść wrażenie, że to jakiś nędzny klon FS–a. Najpierw wita nas okienko wyboru lotniska i samolotu. Tych pierwszych jest ok. 30 tys. – głównie USA i zachód Europy. Z polskich namierzyłem Okęcie, Łódź i Rzeszów. Niestety, są jeszcze bardziej umowne niż w FLY!2K. Ale już samoloty... Oprócz standardowej Cessny możemy znaleźć tu takie kwiatki, jak B–70, SR–71 czy śliczny szybowiec Cirrus. To nie ostatnia niespodzianka – a co powiecie na... promy kosmiczne!!!

Niektóre maszyny mają bardzo dokładne panele, inne korzystają z jednego wspólnego




stać z już gotowego, np. doskonałego SR–71 albo C–119. W grze standardowo jest model jumbo jeta – niestety, bez własnego panelu. Silniki – należy ustalić ich liczbę, moc, sprawność, zużycie paliwa i całą masę innych parametrów. Potem

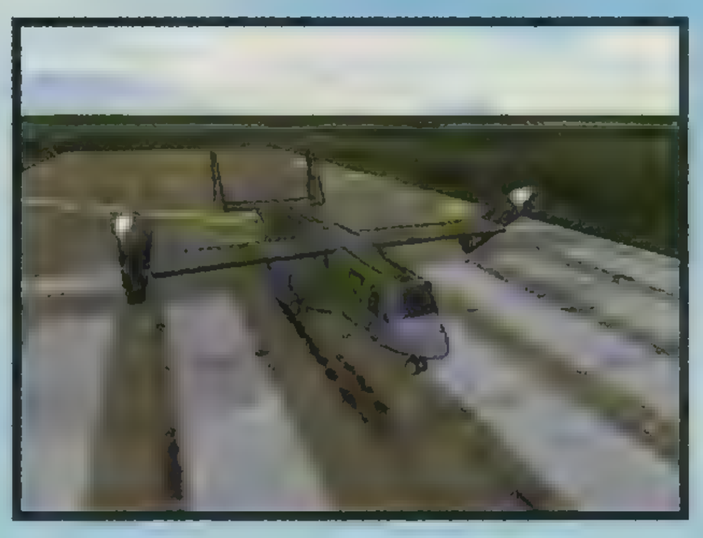
dla danej klasy. Po starcie robimy, co chcemy, albo korzystamy z systemu ATC. Można też zainstalować program do syntezy mowy w komunikatach. Model lotu jest dość poprawny. Odczuwa się wyraźne różnice między poszczególnymi samolotami. Z zewnątrz wyglądają poprawnie, choć odczuwalna jest lekka sztuczność. Lotnisko i okolica to również nic specjalnego. Bardzo miłym akcentem

## WARSZTAT

Chcąc zrobić samolot, powinieneś zacząć od wyznaczenia pola widzenia – umiejscawiasz je w dowolnym punkcie modelu. Potem kokpit. Musisz przygotować odwzorowujący kabinę plik graficzny, a następnie rozmieścić odpowiednie przyrządy pokładowe oraz przełączniki. Można też skorzy-

skrzydła. Tu wskazana jest minimalna znajomość pojęć takich jak np. cięci-

wa. Podobnie powierzchnia sterów. Właściwości lotek też trzeba oddziel-



nie zdefiniować. Potem już tylko kadłub, tekstury i testowanie.

## MÓJ WŁASNY ŚWIAT

Kiedy już zaprojektujesz samolot, możesz wprowadzić również swoje miasto. Da się zrobić praktycznie wszystko – od zmiany wysokości węzłów siatki nad poziomem morza, aż po pojedyncze budynki i pomoce nawigacyjne. Tekstury mogą mieć bardzo dużą rozdzielczość, warunek jest tylko jeden – ich boki muszą być potęgą 2. Kolejnym etapem będzie przerabianie lotnisk. Najprostsze lotnisko można stworzyć w ciągu minuty. Wystarczy tylko podać współrzędne środka pasa, wymiary, rodzaj nawierzchni oraz oświetlenie. W ten sam sposób można zdefiniować drogi kołowania oraz stojanki.

## RADOŚCI WBUDOWANE

Ale X–PLANE nadaje się nie tylko do edytowania. Ja np. ostatnio przez pół nocy usiłowałem prawidłowo wykonać manewr sprowadzania promu kosmicznego z orbity okołoziemskiej. Przyznacie, że nieczęsto zdarza się okazja, aby polatać sobie czymś takim w „zwykłym" symulatorze lotu! Swoją drogą, właśnie to pokazuje potęgę modelu fizycznego tego programu. Kolejną niespodzianką jest możliwość przeniesienia się na... Marsa! Jak można się domyślić, zmiany nie ograniczają się jedynie do tekstury gruntu, lecz ulega im również gęstość atmosfery i siła ciążenia. Uwaga! Żaden samolot przystosowany do ziemskich warunków nie będzie w stanie nawet oderwać się od powierzchni Marsa! Przesiadka w drugą stronę jest możliwa, ale maszyny zaczynają zachowywać się poprawnie dopiero na wysokości 80 tys. stóp. Z bardziej przyziemnych atrakcji mamy jeszcze możliwość polatania szybowcem na holu. Do tego dochodzi całkiem znośnie zaprogramowana termika. Z ciekawostek wspomnę jeszcze o V–22, myśliwcu pionowego startu Harier oraz samolotach z serii X. Jest to drugi znany mi symulator, który pozwala na start spod skrzydła lecącego na dużej wysokości B–52. Poprzednim był to stareńki BIRDS OF PREY.

## DŁUBAĆ? NIE DŁUBAĆ?

Najbliższe prawdy będzie określenie X–PLANE jako narzędzia do zrobienia symulatora. Atrakcje dostępne z podstawową wersją gry są tylko demonstracja jej potęgi. Jeśli czujesz w sobie zapędy do bycia konstruktorem lotniczym, to nawet się nie zastanawiaj nad kupnem!

*TopGun*

**Laminar Research**

www.x-plane.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

# FUR FIGHTERS

Lubicie małe, pluszowe zwierzątka? Z taką ładną sierścią i przemiłymi mordkami? A czy nie chcielibyście wcielić się w słodkiego i pluszowego zwierzaczka z... ogromną spluwą w łapie? W tej grze futrzaki stanowią elitarny oddział dobrze wyszkolonych wojaków, który walczy ze złym kotem – gen. Viggo. Ten łobuz wraz ze swą armią lekko przygłupawych niedźwiedzi znów próbuje zawładnąć światem. Na pierwszy ogień porwał rodziny naszych bohaterów.

## SKOCZNE FUTRZAKI

Można tu wcielić się w sześć różnych postaci. Na początku wybiera się jedną, ale zapewniam, że wcześniej czy później trzeba będzie zagrać

każdą z nich. Dlaczego, zapytacie? Otóż każdy z tych zwierzaków ma inne umiejętności i dopiero wykorzystanie ich wszystkich pozwoli na ukończenie danego etapu. Np. Roofous, jak to pies, potrafi się przekopywać przez niektóre tereny, Juliette umie chodzić po pionowych ścianach, natomiast kangur Bungalow może skakać wyżej niż pozostali. Dla przykładu, grając Roofousem musimy zdobyć pewien przedmiot, jednak nie możemy do niego doskoczyć. Przełączamy się więc na Bungalowa i zdobywamy rzecz bez problemu. Generalnie, większa część gry opiera się na współpracy całego zespołu. Dzięki temu rozgrywka nabiera całkiem miłego, lekko strategicznego klimatu.

FUR FIGHTERS trudno zaliczyć do jakiegoś konkretnego gatunku, bo mamy tu wszystkiego po trochu. Po części jest to platformówka, a po części strzelaninka. Mamy zarówno elementy logiczne, jak i typowe dla gier przygodowych. Chyba tylko RPG nie zostało tu wpasowane. Co ciekawe, wyszło to grze na dobre, gdyż wszystkie jej elementy zostały wyważone wręcz idealnie, dzięki czemu co i rusz dzieje się coś nowego. Co prawda, na pierwszym planie mamy, oczywiście, walkę ze sługusami Viggo, ale to tylko na pierwszych etapach, bo później jest tyleż strzelania, co zagadek i skakania.

## Z PIERWSZEGO PYSKA

Sterowanie naszymi milusińskimi przypomina nieco gry FFP, czyli ruszamy się przy pomocy klawiatury (bieg do przodu, cofanie się, strafe'owanie), natomiast używając myszki rozglądamy się i nawalamy do wrogów ze spluw. A arsenał jest całkiem sporo. Na standardowym wyposażeniu mamy pistolet, możemy jeszcze zdobyć shotgun, pistolet plazmowy, wyrzutnię rakiet, a nawet coś, co przypomina stare dobre BFG z gry pt. DOOM. Ogólnie jest przeszło 30 rodzajów broni.

## SIERŚCIĄ PO KĄTACH

Po względem oprawy graficznej gra prezentuje się znakomicie. Modele postaci oraz otoczenia są przyzwoicie wymodelowane i odziane w całkiem miłe teksturki. Tereny, które przyjdzie nam tu zwiedzić, zachęcają do wycieczek swą pomysłowością i estetyką wykonania. Wszędzie jakieś elementy dekoracji. Na dodatek kamera nie ma większych problemów ze śledzeniem naszych poczynań. Gra jest wykonana w fajnym stylu, który przypomina mi niektóre filmy animowane. Zarówno główni bohaterowie, jak ich przeciwnicy wyglądają przekomicznie. Muzyczka przygrywająca w tle nie jest może jakimś arcydziełem, ale całkiem dobrze tu pasuje. Efektom nie można nic zarzucić, są pierwszej klasy. Bardzo fajnie prezentują się też głosiki naszych postaci. Największym atutem FUR FIGHTERS jest jednak grywalność. Naprawdę nie wiem, co jest takiego w tej grze, że siedzi się przy niej godzinami. Może to ten humor, a może elementy zręcznościowe? Co ciekawe, daje to tyle samo satysfakcji przy zabawie dla jednego gracza, jak i w tzw. fluffmatchu, tutejszym odpowiedniku deathmatchu.

Grupa Bizarre stworzyła tytuł, który ma naprawdę sporo do zaoferowania. Rozgrywka jest dynamiczna i przyjemna, a gra wystarcza na więcej niż jeden wieczór. Co prawda nie obeszło się bez drobnych potknięć, ale są one tak nikłe, że można o nich zapomnieć. To naprawdę fajna gierka. Warto jej poświęcić kilka wieczorów.

***Konsolite***

**Acclaim Entertainment**

www.furfighters.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

© ACCLAIM

# TELEPHONY TYCOON

Sid Meier i Chris Sawyer połączyli swe siły! A my finalną wersję ich gry TELEPHONY TYCOON otrzymaliśmy od firmy Micropose na zasadach wyłączności!

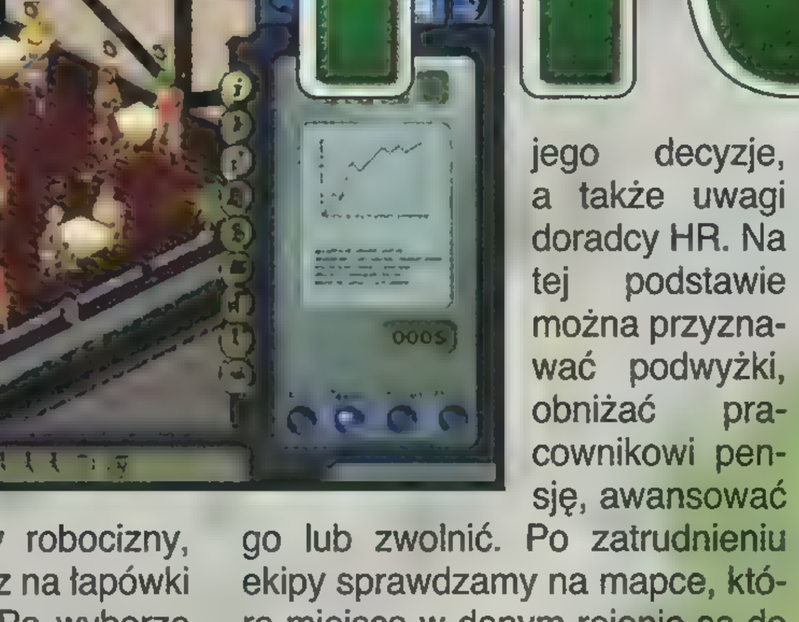
## BIZNES-PLAN

Do wyboru jest tu telefonia stacjonarna lub komórkowa. W tym drugim wypadku sprawa nieco się komplikuje, gdyż grę rozpoczynamy w roku 1979, a wtedy „komórek" nie było!

Najpierw biznes–plan: założenia, planowane osiągnięcia, budżet, zobowiązania. Te pierwsze powinny być agresywne – 35% rynku w pół roku itd. Niestety, trzeba to rzeczywiście osiągnąć, bo jeśli nie, to sponsorzy wycofają forsę i pozwą do sądu (rozprawa trwa ze 3 lata, a koszta są kolosalne!). Budżet, oczywiście, jak najwięksy – zawyżamy robocizny, uwzględniamy fundusz na łapówki i współpracowników. Po wyborze naszej wirtualnej postaci komputer losuje jej wycenę, a i samemu trzeba określić, ile zainwestuje się w firmę. Wiadomo, w przypadku bankructwa wierzyciele muszą coś chapnąć. Potem należy zdecydować się na kraj. Niestety, lokalny rząd decyduje, w jakim mieście rozpoczynamy.

## PRACA KONTROLOWANA

Przy wyborze lokalu trzeba uważnie przejrzeć oferty. Zatrudniając pracowników (sekretarka, kilku monterów, akwizytorzy itp.) trzeba dowiedzieć, jaki tryb życia prowadzą, czy mają skłonności do alkoholu itp., bo wysyłamy ich do pracy i potem mamy na nich już niewielki wpływ. Jednak w każdej chwili możemy zajrzeć do karty danego gościa. Będą tam odnotowane wszystkie jego decyzje, a także uwagi doradcy HR. Na tej podstawie można przyznawać podwyżki, obniżać pracownikowi pensję, awansować go lub zwolnić. Po zatrudnieniu ekipy sprawdzamy na mapce, które miejsca w danym rejonie są do okablowania. Trzeba tam wysłać akwizytorów, no i wynająć fachowców od infrastruktury.



## WALKA O KLIENTA

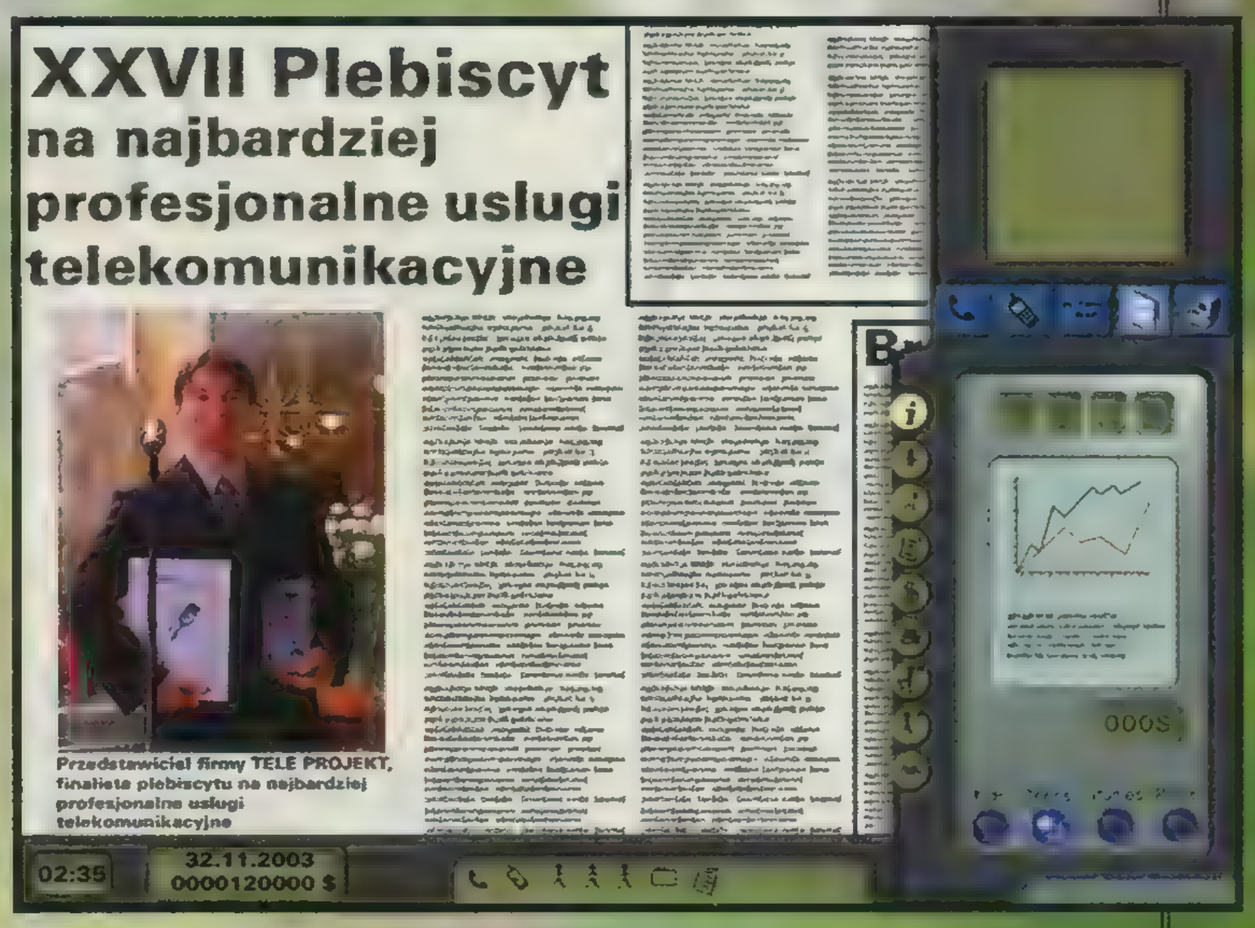
Kiedy już będziemy kontrolować rejony, których nie obsługuje konkurencja, i skończą się mieszkania bez telefonów, rozpoczynamy walkę o klienta. Należy opracować umowę telekomunikacyjną, zobowiązującą klienta do korzystania z naszych usług przez określony czas. W tym okresie zapozna się on z ofertą, cennikiem i zdecyduje, czy chce przedłużyć umowę. Pierwszy rok jest decydujący, gdyż jeśli nasze decyzje będą zbyt agresywne, to klienci zrezygnują z usług. Nasze umowy będziemy mogli przedstawić też klientom konkurencji. Warto zainwestować w reklamę. Wprawdzie są to kolosalne pieniądze, ale taka agitacja jest bardzo skuteczna. Cóż jeszcze? Czasem trzeba będzie np. na miesiąc przed swym pojawieniem się w danej dzielnicy wynająć łobuzów, którzy będą systematycznie niszczyć studzienki i kable telefoniczne – w ten sposób zniechęcimy klientów do konkurencji. Ale nie samym chuligaństwem będziemy żyć – trzeba inwestować w ekonomię i samą firmę, budować nowe placówki, myśleć o przyszłości (telefonia komórkowa, Internet, WAP), handlować akcjami różnych firm (w tym konkurencji). No i kombinować, jakby tu przejąć jakąś inną firmę bądź doprowadzić do fuzji.

Konkurencja może skutecznie stawiać opór, np. przy pomocy datków na policję itp. Zarówno nasi przeciwnicy, jak i my możemy wynająć typów spod ciemnej gwiazdy, by bili monterów (bądź choćby ich straszyli), niszczyli kable i studzienki. Możliwości multum.

## TELEFONICZNI POTENTACI

TELEPHONY TYCOON jest grą, jakiej nie było od czasu TRANSPORT TYCOON DELUXE. Mimo swych schematów jest jednak bardzo innowacyjna i oferuje bogate możliwości działania. Praktycznie wszystko da się tu załatwić na kilka sposobów. Graficznie gra jest bardzo estetyczna. Wszystko przedstawione jest 2D, ale w tym wypadku jest to plus. Interfejs jest bardzo intuicyjny i każdy poradzi sobie z jego obsługą. W tę strategiczno–ekonomiczną grę, jestem pewien, zagrywać się będzie cały świat. Niewykluczone, że uda nam się zdobyć prawa do umieszczenia jej na SS CD. Koniecznie sprawdźcie w majowym wstępniaku!

*Nefliqus*




**Micropose**
www.micropose.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ, MAJ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 10/10**

# SERAPHIM

Jakiś czas temu Valkyrie Studios dało nam możliwość zagrania w bardzo kiepski RPG o nazwie SEPTERRA CORE. Teraz otrzymujemy kolejną grę, której akcja obsadzona jest w realiach tego świata. Tym razem jest to zręcznościówka o walkach upadłych aniołów. Moim zdaniem, SERAPHIM jest doskonałym przykładem jak daleko pada jabłko od jabłoni...

## NIERZECZYWISTOŚĆ

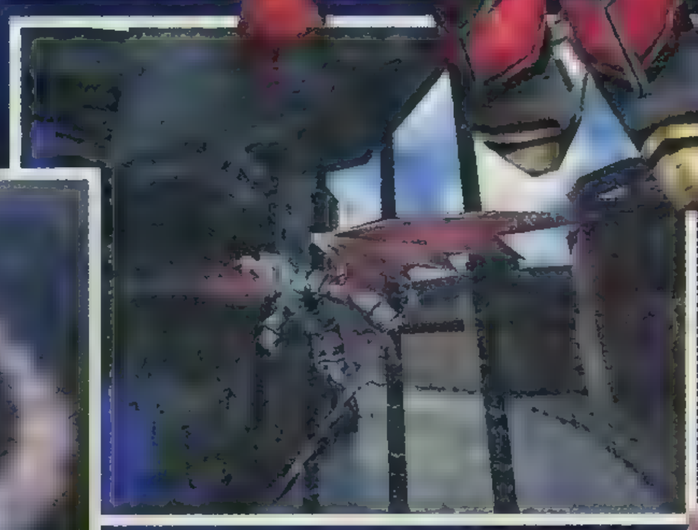
Z początku miała to być zwykła nawalanka 2D, jednak po kiepskich wynikach finansowych SC postanowiono to zmienić, a nawet wydać pieniądze na zakup licencji jakiegoś dobrego silnika graficznego. Wybór padł na UT. Fabuła przedstawia się następująco. W niebiosach panował pokój. Do czasu, aż niektóre anioły nie zbuntowały się przeciwko swemu władcy. Rozpoczęła się wielka wojna, do której włączono wyrny i machiny bitewne. I toczyła się, aż Bóg nie strącił wszystkich walczących do świata ludzi. W niebiosach znów zapanował pokój. Jednak w świecie śmiertelników konflikt narastał. Oto wojna aniołów wkracza w swą decydującą fazę, a gracz wciela się w bohatera, który przesunie szalę zwycięstwa na stronę „tych dobrych".

## DŻIHAD - ŚWIĘTA WOJNA

Aniołowie ze świata SEPTERRA CORE wcale nie są tacy mili i przyjacielscy jak ci z Biblii. Tutaj są to zmutowane istoty o nadprzyrodzonej mocy. Ich skrzydła wcale nie są pokryte piórami, lecz genetycznie zmodyfikowaną skórą. Tu anieli nie są nawet nastawieni na czynienie dobra – ich głównym celem jest eliminacja wrogów. Walczą do ostatniej kropli krwi i naprawdę nie znają litości. Są gotowi poświęcić swoje życie dla dobra sprawy, w którą fanatycznie wierzą. I właśnie z takim nastawieniem trzeba zasiąść do gry pt. SERAPHIM. Walka, walka i raz jeszcze walka.

Ale jak właściwie wyglądają te walki? Cóż, engine UT zobowiązuje! Posługując się klasycznym sterowaniem bohaterem, mając widok na akcję z perspektywy trzeciej osoby, musisz walczyć o przetrwanie w tym świecie. Będzie można się bić zarówno na powierzchni ziemi, jak i w przestworzach. Ten pierwszy tryb walki nie różni się niczym od standardów z QUAKE'A i UT – biegamy, strzelamy, strafe'ujemy itp. Ale z grywalnością jest już nieco inaczej. Drugi typ walki jest znacznie ciekawszy i trudniejszy do opanowania. Jego oryginalnosc polega na tym, że cały czas musimy „machać" skrzydłami, unikać pocisków nieprzyjaciela, celować i strzelać. Na dłuższą metę staje się to trochę męczące. Anioł ma tendencję do opadania – chwilami ciągłe kontrolowanie poziomu lotu i celowanie staje się bardzo trudne. Jednak dla chcącego niż trudnego. Już po kilkudziesięciu minutach treningu każdy będzie panować nad swoim bohaterem.

Cała gra została podzielona na misje. Wykonując je, rozwijamy zarazem naszego anioła. Warto dodać, że SERAPHIM jest zręcznosciówką, która ma również elementy RPG. Zdobyte punkty możemy wydać na ewolucję naszego bohatera – na nowe umiejętności (zaklęcia), siłę rażenia, szybkość, wytrzymałość itp. Słowem, musimy tak zarządzać punktami, aby stworzyć sobie prawdziwą maszynę do zabijania w imię Dobra.



Niestety, nie jest to gra anielsko dobra! Oprócz ciekawego scenariusza i estetycznej oprawy audiowizualnej nie oferuje nic ciekawego. Powietrzne walki stają się jednostajne i monotonne już po piątej–szóstej misji. Dalej wszystko jest dokładnie takie same, różnią się jedynie tekstury i elementy otoczenia. Po rewelacyjnym wręcz początku gry otrzymujemy kiepską zlepkę standardowych elementów FPS i RPG. Dla mnie było to wciągające przez około dwie godziny, później grałem już z przymusu. Jednak podczas tej kilkugodzinnej sesji nie potrafiłem znaleźć jakichś pozytywnych aspektów tej produkcji. Jest to gra jakich wiele, a jeśli kogoś rajcowały powietrzne walki w stylu FLYING HEROES, to może niech na nich zakończy. Chyba że stać go na wydatek kilkudziesięciu złotych w błoto... Tylko nie mówcie, że nie ostrzegałem!

*Nefliqus*

**Valkyrie Studios**
www.valkyrie.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

**OCENA: 6.5/10**

© TOPWARE

Gry w klimacie wyścigów NASCAR już od wielu, wielu lat cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Jednak kiedy pojawiła się pierwsza cześć serii Papyrusa, tak naprawdę o wyścigach w tej klasie wiedziałem tyle co nic – podobnie zresztą jak wielu innych graczy, dzisiaj zagrywających się w to do upadłego. Bardzo pobieżne wiadomości, ograniczające się praktycznie do informacji, gdzie te zawody się odbywają, jak wyglądają samochody biorące w nich udział oraz jaki kształt mają trasy – to była cała moja wiedza. Po ukazaniu się pierwszej części NASCARA z pewna dozą niepewności podchodziłem więc do grania. Obawiałem się, że może to być produkt za bardzo „amerykański", czyli tak wykręcony, że nie będzie wiadomo, o co w tym tak naprawdę chodzi. Myliłem się!

NASCAR zarządził, pochłaniając mnie całego i robiąc ze mnie swego wiernego fana. Od momentu jego premiery firma Papyrus dołączyła w moich oczach do grona najlepszych producentów gier. Niestety, kolejne części serii nie były już tak udane (głównym powodem do narzekań było za mało zmian w stosunku do pierwowzoru). I było tak, aż do momentu ukazania się NASCARA 3 (co wcale nie oznacza, że była to trzecia część serii, gdyż „po drodze" pojawiło się kilka tytułów, które nie powiększyły cyfry stawianej na końcu tego tytułu) – gry godnej swego pierwowzoru i spełniającej jednocześnie wymogi stawiane przed produktami końca XX wieku. Mimo bardzo silnej konkurencji duet Papyrus/Sierra znów znalazł się na czele moich ulubieńców. W XXI wieku ludzie odpowiedzialni za serię NASCAR wcale nie zamierzają „zwiesić klawiatury na kołku". Wręcz przeciwnie – w nowe milenium wchodzą bardzo odważnie, z podniesioną głową, trzymając przed sobą nową, znakomitą propozycję.

***Duet developerski Papyrus/Sierra znany jest głównie ze znakomitych gier wyścigowych. Najpopularniejszym jego dziełem jest, rzecz jasna, seria NASCAR. I oto ta legendarna już gra doczekała się swej kolejnej, czwartej już edycji.***

## DLA SMAKOSZY

Nowy NASCAR bazuje na poprzedniej części serii. Wiele rozwiązań tam wykorzystanych zostało niemal „przekalkowanych" do nowego tytułu. Pozostała część to także w dużej mierze algorytmy zamieszczone już poprzednio – ale tym razem nieco poprawione i udoskonalone. Całkowicie nowych cech, mogących zrzucić gracza z krzesła, a konkurencję zmusić do myślenia, dlaczego to oni pierwsi na to nie wpadli, tak właściwie tu nie uświadczymy. Jak zwykle w takich momentach, pojawia się więc pytanie, czy warto było robić kolejną część serii, skoro tak niewiele uległo zmianie, czy nie lepiej było poczekać z nowym tytułem aż do momentu opatentowania niespotykanych do tej pory rozwiązań? Otóż w tym przypadku odpowiedź brzmi: NIE!!!

NASCAR 4, choć pozbawiony zarówno nowinek merytorycznych, jak i technicznych, to gra znakomita pod każdym względem i mimo wszystko różniąca się od swojego poprzednika. Przede wszystkim ze względu na samo podejście do tematu. Tym razem jest to produkt skierowany do graczy z grupy bardziej zaawansowanej. Mimo możliwości ustawienia trybu zręcznościowego gra nie wyzbywa się cech wybitnie symulacyjnych – co początkujących graczy może wręcz odstraszać. I choć można ustawić niezniszczalność samochodu czy pomoc komputera w wielu zagadnieniach (automatyczna zmiana biegów, hamowanie ze wspomaganiem, kontrola trakcji etc.), to jednak zarówno prowadzenie samochodu, jak i cała otoczka jest dalece bardziej skomplikowana, niż jest to w standardowych grach wyścigowych o zręcznościowym charakterze. Mówiąc szczerze, w wielu wypadkach „gatunek jakościowy" jest tak ciężki, że niejeden średnio zaawansowany zawodnik może poczuć respekt. Taka cenzurka na pewno przyciągnie do N4 wielbicieli symulacji. I tak być powinno. W końcu, jest to gra przygotowana właśnie z myślą o nich.

## W GARAŻU

Opcja „garażowa" to pierwsze miejsce, jakie musi zaliczyć każdy szanujący się gracz N4, zanim wyjedzie na tor. Jeżeli do tego momentu jeszcze ktoś łudził się co do profilu gry, to teraz nie powinien już mieć najmniejszych złudzeń. To, co się pokazuje na ekranie, może przyprawić o zawrót głowy. Samochód został rozłożony niemal na czynniki pierwsze, a w każdym z ustawień gracz może namieszać ile dusza zapragnie! Jedynym ogranicznikiem jest zdrowy rozsądek, dzięki któremu, mam nadzieję, nie stworzycie sobie czegoś, co w ogóle nie będzie w stanie jeździć, a co dopiero się ścigać. Podstawowa bowiem sprawa to, że stajecie się kowalami swojego losu. Jeżeli zdziałacie coś w garażu, na efekty nie trzeba będzie długo czekać – pierwszy wyścig, kilka okrążeń i stanie się jasne, czy wprowadzone poprawki idą w dobrym kierunku, czy wręcz przeciwnie. Ten element to prawdziwy raj dla hardcore'owych kierowców. To lepsze

# NASCAR 4

niż rzeczywiste tuningowanie samochodu, chociażby ze względu na to, że tutaj nic nie kosztuje. Bardzo pomocna jest duża ilość profesjonalnych informacji, odpowiadających na pytania: co się stanie, gdy dany „suwaczek" pociągniemy maksymalnie w lewo, a co będzie, gdy pojedziemy nim w prawo. Dzięki temu nie ma tutaj – standardowych dla wielu konkurencyjnych gier – akcji „na chybił trafił" i żmudnego sprawdzania efektów po dokonaniu najmniejszej zmiany. Od razu wiadomo, jakie są konsekwencje danego działania – w znacznej mierze usprawnia to całą zabawę.

## JEDZIEMY

Model zachowania się samochodu na torze to zwieńczenie dotychczasowych osiągnięć firmy Papyrus na tym polu. Choć już poprzednio zastosowany był znakomity i tak naprawdę wciąż stanowi podstawę tego nowego, to jednak kilka elementów (jak chociażby moment poślizgu przy tzw. „złapaniu pobocza") zostało dogiej – wymaga naprawdę dużej wprawy. Poszanowanie dla praw fizyki podwyższa wrażenia z jazdy. Malutki minus należy się jedynie za nie do końca dopracowany system walki w grupie – kiedy to obok siebie jedzie kilka pojazdów. Jest to element, z którym od początku powstania serii jej programiści mają największe kłopoty. Chodzi tu o niezbyt realną reakcję na tzw. „przyklejki" (czyli otarcia jednej maszyny o drugą) oraz niedopracowany efekt tunelu aerodynamicznego (osobiście jednak bardzo cenię autorów NASCARA za to, iż w ogóle ten element jest przez nich dostrzegalny).

System uszkodzeń nie zmienił się chyba ani na jotę. Nie spowodowało to u mnie szczególnej radości, aczkolwiek żebym był smutny, to też nie powiem. W dalszym ciągu można w łatwy sposób przekręcić silnik, acz z dokumentnym rozbiciem wozu jest już dużo ciężej, co kłóci się ze zdrowym rozsądkiem. Inna sprawa, że dzięki temu możemy często wpadać do pit–stopu, gdzie aż miło popatrzeć, jak mechanicy uwijają się dookoła naszego pojazdu.

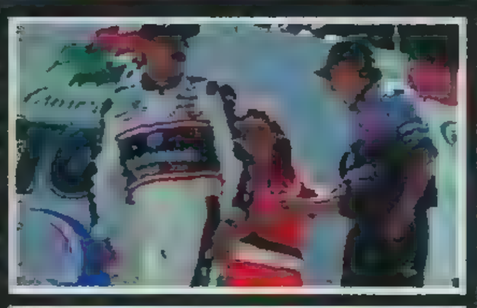
## BRAĆ I GRAĆ

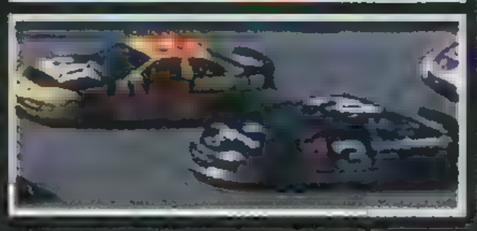
Duet Papyrus/Sierra już na początku nowego milenium nie pozostawił złudzeń, kto jest najlepszy w tej branży. NASCAR 4 jest aktualnie najlepszą pozycją w tej kategorii. Doskonała warstwa merytoryczna (na mocy umowy zawartej z federacją organizującą wyścigi klasy NASCAR będzie to podobno jedyna w tym roku gra, mająca wszystkie trasy Winston Cup Series), równie dobry system kierowania pojazdem oraz oprawa na miarę dzisiejszych czasów – wszystko to atuty nie do podważenia. Jest to gra wielka i tak należy do niej podchodzić. Trzeba ją kupić i grać... o ile lubicie symulacje.

*Teg*

## POŻEGNANIE MISTRZA

*W dniu kiedy rozpocząłem pisanie niniejszego tekstu (18.02.2001r.), doszło do tragicznego wypadku. W wypadku na ostatnim okrążeniu toru Daytona zginął jeden z najbardziej utytułowanych kierowców w historii wyścigów klasy NASCAR – Dale Earnhardt. Jego dorobek to aż 676 startów w Winston Cup! Dale wygrał ich 76, co daje mu szóste miejsce w klasyfikacji wszech czasów. Już w pierwszym roku startów (1975) zdobył tytuł Winston Cup Rookie of the Year, co było w pełni zasłużone, jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż w kolejnym sezonie wygrał w generalnej klasyfikacji i po raz pierwszy sięgnął po mistrzostwo w klasie NASCAR. W swojej ponad 20-letniej karierze sięgał po najwyższe laury jeszcze 6 razy. I nawet gdy nie wygrywał, to zawsze zaliczał się do ścisłej czołówki. Jego śmierć była szokiem nie tylko dla jego żony i syna (Dale Earnhardt Jr. poszedł w ślady ojca i również ściga się na torach NASCAR – ostatnie kilka sezonów razem z ojcem), lecz także milionów fanów na całym świecie. Nigdy więcej nie zobaczymy czarnej „trójki" na torze! DALE, SPOCZYWAJ W SPOKOJU...*





*Powyższe zdjęcia zostały zrobione tuż przed tragicznym wypadkiem Dale'a Earnhardta (to ten pan z wąsami)*

**Papyrus/Sierra**

www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – Play-It
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

**OCENA: 8/10**

# KAWASAKI FANTASY MOTOCROSS

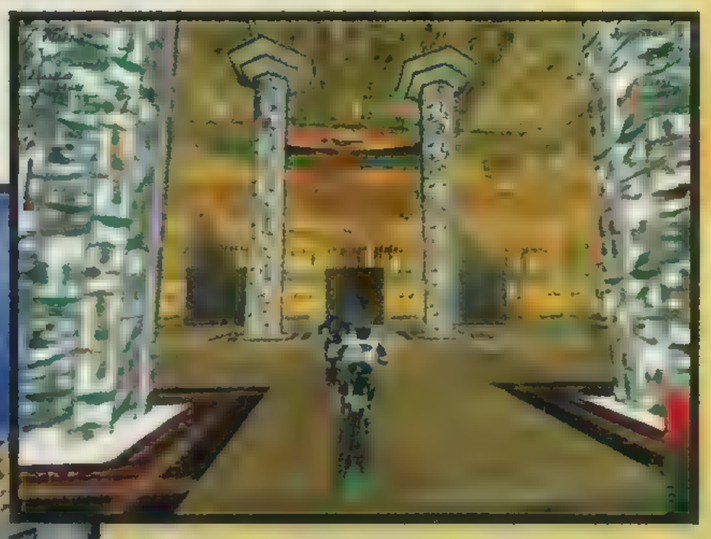
Czyż tak znana firma jak Kawasaki mogłaby umieścić swe logo na jakimś gniocie ? Biorąc się za KAWASAKI FANTASY MOTOCROSS, miałem nadzieję, że będę sobie beztrosko pogrywał, podziwiał wspaniałe maszyny, ich osiągi, dynamikę jazdy i spektakularne ewolucje. Zostałem jednak bezczelnie oszukany!

## MENU

W założeniu ta gra miała dorównywać MOTOCROSS MADNESS, jednak ustępuje temu produktowi Microsoftu w każdym calu i moim zdaniem jest kompletnie nieudana. Obraz nędzy i rozpaczy prezentuje już intro, w którym to kilku nastolatków bawi się w wyścigi, a jakaś znudzona paniena macha flagą. Menu, zafundowane nam tu przez programistów do konsumpcji, składa się raczej z samych tylko przystawek – wybieramy rozdzielczość, poziom detali, zmieniamy głośność i już możemy przejść do dania głównego. Nad wyborem maszyny i swego kolorowego facecika nie warto się dłużej zatrzymywać, decydujemy się na wyścig bądź zawody typu freestyle i już jesteśmy na pierwszej trasie.

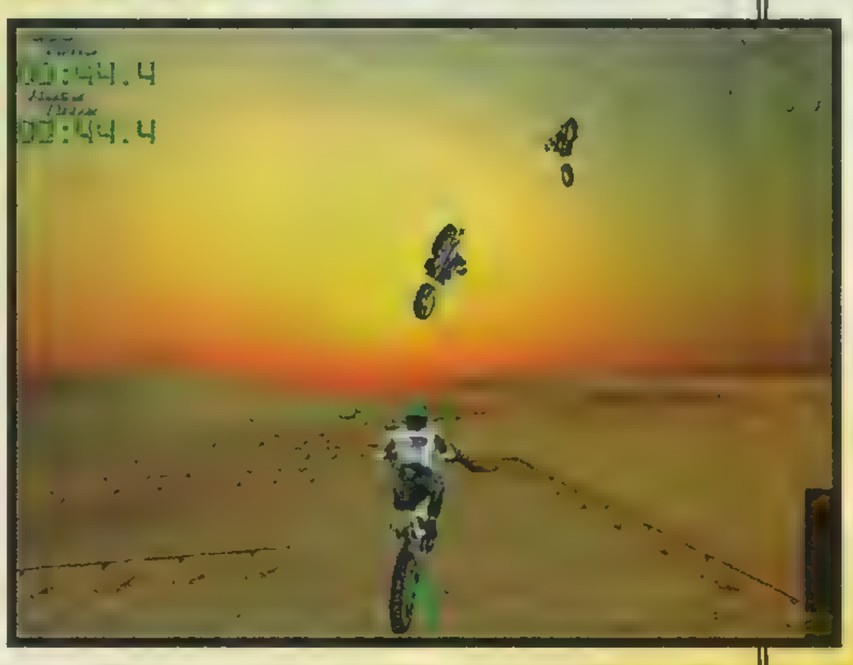
## TRASY

Cały czas intrygowało mnie owe słowo „fantasy" w tytule. Jednak już po chwili gry dowiedziałem się, o co chodzi. Oto maniakom motocykla zaoferowano tu zaledwie siedem tras i to one właśnie zdają się być ową fantazyjnością. Wszystkie są ślicznie dopracowane kolorystycznie, wszystko jest tam ładne i aż szkoda, że nie można się na chwilę zatrzymać, by powąchać kwiatki czy zażyć kąpieli. Dobra, dość ironizowania! Trasy są ładne, ale pasują bardziej do jakiejś przygodówki TPP dla dzieci. Zdaje się, że cały trud twórców poszedł na marne. Bo gdyby choć trochę pomyśleli, pogadali ze skośnookimi, to już mieliby n–tą część FINAL FANTASY, upłynnioną w milionach kopii. Mam jednak wrażenie, że fantazje czysto motocrossowe nie sprzedadzą się już tak dobrze. Zresztą, żadne wyobrażenia o tym sporcie nie pasują do tego, co tu widzimy na ekranie. Już pal licho dziadowską estetykę tras, ale nie można podarować kompletnej beznadziejności ich rozplanowania. Są jakieś pokręcone, niewyraźne i przy braku samozaparcia jazda wygląda jak nieuporządkowane zderzenia międzycząsteczkowe. Pierwszy z brzegu człek mógłby stworzyć lepsze trasy i pewnie właśnie dlatego, by nie obnażać się zupełnie, autorzy nie dołączyli do tej gry edytora.



## ZAWODNICY

Śmieszność tego wyścigu wynika nie tylko z niedopracowania tras. Popatrzmy przez chwile, jak wśród tych cudnych krajobrazów radzą sobie motocykliści. Nasi komputerowi przeciwnicy prezentują zadziwiający, iście kameleonowy poziom umiejętności. Gdy pokonujesz trasę bez większych problemów, oni prują do przodu jak dzicy, ale wystarczy, że się trochę pogubisz na zakrętach, a już z „komputerowcami" dzieją się rzeczy przedziwne. W większości wypadków miast jak najszybciej gnać do mety, zatrzymują się i najzwyczajniej... czekają na Ciebie! Koszmar! Cały wyścig można dłubać sobie w nosie, obijać się o przeszkody, a do jazdy przyłożyć dopiero na ostatnich metrach. Zwycięstwo gwarantowane na dowolnym poziomie trudności. Z każdym kolejnym okrążeniem odnosimy wrażenie, że jesteśmy nabijani w butelkę. I to nie tylko za sprawą koszmarnej SI tej gry, ale i dorównującego jej modelu jazdy. Zapomnijcie o tu jakimkolwiek realizmie! W KWM nawet czysto zręcznościowy model jest pomylony! W ogóle cieszmy się, że motocykl firmy K ma dwa koła i jedzie do przodu. Obraz całości ratuje odrobinę opcja freestyle, w której to w określonym czasie wykonujemy różne punktowane ewolucje. Niestety, jest to opcja tylko dla entuzjastów, a i ci prędzej pograją w lepsze konkurencyjne tytuły. Pozostało jeszcze wspomnieć o dźwięku, ale ten nie odbiega od standardów: motocykle warczą, do uszu gracza dochodzą odgłosy przyrody. Muzyka ? Po prostu jest... i tyle.





Trzymajcie się z dala od tej gry! Naprawdę są dziesiątki lepszych tytułów. Mogę Was tylko pocieszyć, że namęczyłem się za Was i tylko mnie będzie odtąd ścigał ten komputerowy koszmar, który niesie tyle fantazji w nazwie. Kupno odradzam, ale jeśli będziecie w salonie Kawasaki i ktoś będzie Wam chciał wręczyć to za darmo...

*Rif*

**Nitro Games**

www.nitrogames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 3/10**

# DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Marka Ducati jest znana i ceniona. Fachowcy branży motorowej wymieniają ją jednym tchem z takimi nazwami jak Honda czy Kawasaki. O możliwościach tego sprzętu świadczą wyniki, jakie uzyskują kierowcy jeżdżący dla stajni Ducati w różnych klasach wyścigów motorowych. Wiele mówi także fakt, iż motorom spod tego znaku ktoś zdecydował się poświęcić całą grę. I to nie byle kto, bo sam Acclaim Entertainment. Pozwalałoby to oczekiwać dużych wrażeń.

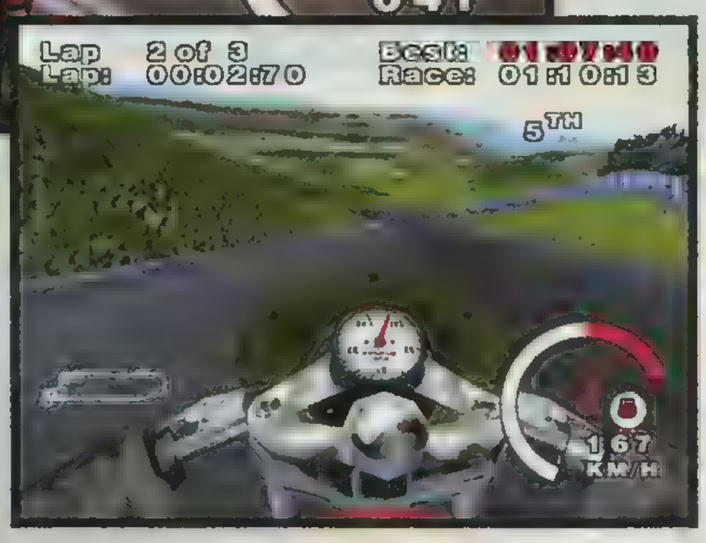
## TRADYCYJNA MARKA

DUCATI jest grą zrealizowaną w sposób charakterystyczny dla wyścigówek dzisiejszych czasów. Oprócz szybkiego wyścigu mamy możliwość przebrnięcia przez kolejne etapy kariery zawodowego kierowcy. Pomysł, choć nie powiem, bardzo dobry i znakomicie sprawdzający się w grach, niemniej powoli zaczyna się przejadać. To ciągłe ciułanie pieniędzy na zakup nowych motorów, kasków, kombinezonów i innych pierdół, które niezbędne są do wzmocnienia mocy silnika czy zmiany charakterystyki hamulców, zaczyna być po prostu nudne. Ja już nawet nie chcę, żeby za każdym razem producenci wymyślali coś nowego, ale czasami po prostu tęsknie za starymi rozwiązaniami, gdzie najważniejszy był sam wyścig, a reszta miała marginalne znaczenie. Teraz, niestety, powoli proporcje się odwracają. Moim zdaniem, nie jest to zdrowa sytuacja. Szczególnie w przypadku takim jak DUCATI, gdzie menu jest przygotowane w sposób archaiczny i brzydki, czyli jednym słowem – odpychający. Suche napisy, rozłożone na jednokolorowym tle, dobre były 5 lat temu, ale od tego czasu wymagania znacznie wzrosły. I nie chodzi tutaj o czepianie się, ale jeśli mam przerzucić ileś tam ekranów, zanim w końcu zakupię motocykl i inne gadżety, to już wolę oddać komputer w ręce młodszego brata (jest twardszy ode mnie i tak łatwo nie rezygnuje...).

## WYŚCIGI

Kiedy jednak przejdziemy przez te wszystkie opcje, czeka nas nagroda w postaci wyścigu – przynajmniej na pierwszy rzut oka jest to coś pozytywnego. Tu rzeczywiście widać, że mamy do czynienia z grą dotrzymującą kroku dzisiejszym czasom. Ładne otoczenie – przygotowane do wysokiej rozdzielczości i ze sporą liczbą detali – stanowi miłą odmianę po nieprzyzwoicie beznadziejnym menu. Modele pojazdów i sylwetki dosiadających ich kierowców również nie pozostawiają wiele do życzenia. Szkoda tylko, że dostępne są jedynie trzy różne widoki, z jakich możemy prowadzić grę – ogranicza to prezentację możliwości graficznych programu.

Model kierowania motorem do najlepszych tu nie należy. Autorzy postawili na wybitnie zręcznościowy charakter zabawy, całkowicie rezygnując z jakichkolwiek elementów symulacyjnych. W efekcie tego posunięcia wyścigi w DUCATI odbywają się na iście wariackich papierach. Co prawda można się wywrócić, ale zdarza się to nader rzadko – jedynie w co bardziej ekstremalnych sytuacjach lub po gwałtownej zmianie kierunku jazdy. W pozostałych nasz motocykl zachowuje się, jakby jechał po szynach i nic nie jest w stanie wyprowadzić go z równowagi. Na upartego można nawet jechać bokiem po pionowej ścianie i oprócz lecącego snopu iskier niewiele się wydarzy. Nie wiem, czy to było zamierzone, czy to raczej niedopatrzenie. Mnie wydaje się, że to drugie. No bo po co w takim razie było wprowadzać rozbudowaną opcję „garażową", która tworzy bardzo mylącą wizję gry symulacyjnej, a co gorsza – nie ma praktycznie żadnego wpływu na rozgrywkę?




## KICHA!

DUCATI nie jest propozycją do polecenia na długie wieczory, a tym bardziej nie można powiedzieć komuś, aby wydał na nią swoje ciężko zarobione pieniądze. Zupełnie niedopracowana i nudzi się dość szybko. DUCATI jest jak szare mydło – przestarzałe, ponure, nieciekawe, nie pieni się dobrze i nikt nie chce myć sobie nim rąk. Zdecydowanie polecam inne balsamy – takie jak chociażby CASTROL HONDA SUPERBIKE.

*TEG*

**Acclaim**

www.acclaim.com/games/ducatiworld/index.html

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

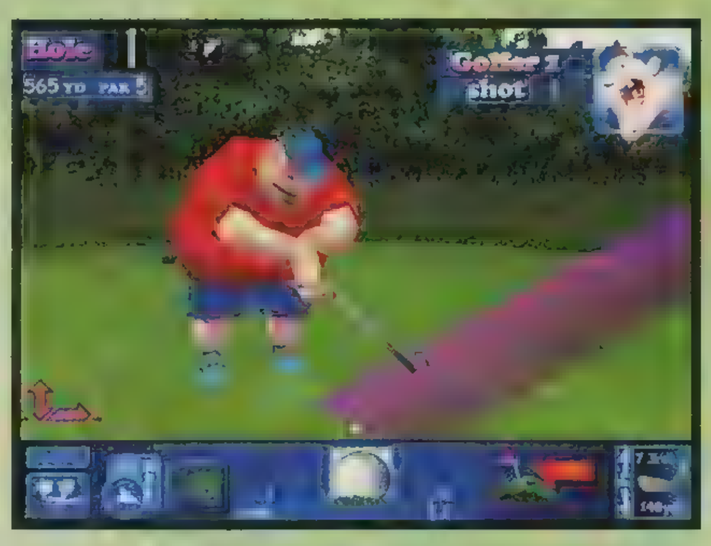
**OCENA: 3/10**

# AMATEUR LEAGUE GOLF

Golf. Ekskluzywny sport, kojarzony zwykle z eleganckimi biznesmenami, którzy podczas krótkiej jego partyjki zwykli finalizować ogromne transakcje. Próby przeniesienia go na ekrany komputerów odbywają się zwykle na dwa sposoby. Pierwszy – porządna symulacja, w której nawet najmniejszy błąd prowadzi prostą drogą do porażki. Drugi – prosta gierka, luźno nawiązująca do zasad tego elitarnego sportu, oczywiście z dużą dawką dowcipu. Zgadnijcie, do której kategorii zalicza się AMATEUR LEAGUE GOLF?

## HUMORZASTE SYMULACJE

Tak, dawka humoru jest tu całkiem pokaźna, jednak reszta – zdecydowanie poniżej przeciętnej. Na początek kwestia „symulacji". Ktoś chyba miał jakąś wizję, jakby to miało wszystko wyglądać, jednak wizji tej zdecydowanie nie potrafił zrealizować. Wprawdzie mamy tu możliwość doboru kija, ale zazwyczaj jest on wybierany automatycznie. Możemy ustawić, w jakim kierunku ma polecieć piłka, jednak komputer zawsze wybiera prostą drogę do dołka – i to niezależnie, czy tor lotu będzie pusty, czy też zapchany setkami drzew. Już to jest trochę irytujące, ale to jeszcze nie wszystko.



Najlepszy jest system uderzania w piłeczkę. Na początku wybieramy, z jaką siłą chcemy uderzyć, a następnie zaczyna się... koszmar! Oto ktoś wpadł na „genialny" pomysł stworzenia tu bardzo precyzyjnego systemu. Mamy dwie osie (X i Y). Najpierw wciskamy, gdzie ma być pierwsza, następnie – gdzie druga, a potem nasz zawodnik uderza w miejsce ich przecięcia. Nie powiem, żeby pomysł był zły, jednak jego wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Już prędkość przesuwu linii (tak, one się ruszają!) jest dużym utrudnieniem. Tak samo współpraca z myszką – czas, jaki mija od naszego kliknięcia do zatrzymania linii, jest potwornie długi. W efekcie mamy problemy z uderzeniem piłki tak, aby poleciała tam, gdzie chcemy. Z tego powodu cała gra może stać się jednym wielkim pasmem niepowodzeń. Dopiero po dłuższej chwili uczymy się, jak klikać, aby zatrzymać oś w danym miejscu.

## CZAPECZKI GOLFISTY

Graficznie ta gra wygląda przeciętnie. Modele postaci są nieszczególne, a teren pusty. Wprawdzie trudno, żeby tor golfowy miał jakieś niesamowite upiększenia, ale inne, porównywalne produkcje wyglądają pod tym względem o wiele ładniej. Całkiem fajnie prezentują się nasi zawodnicy. Przy ich wyborze możemy się zdecydować na: szurniętego facia w pelerynie i z wielką piłką na głowie, chirurga w zakrwawionym fartuchu, blondyneczkę z wielkim biustem i małym mózgiem oraz (uwaga! uwaga!) samego... księcia piekieł, czyli diabła! Tu rzeczywiście trzeba przyznać, że osoby odpowiedzialne za projekt postaci postarały się, aby ich twory były mocno wykręcone. Ciekawe jest, że po każdym nieudanym uderzeniu możemy się wyżyć na chłopcu noszącym kije. Każda z postaci ma na to swój własny sposób, np. chirurg dokonuje „amputacji" serca, diabeł zabiera duszę, a peleryniarz wykonuje swój specjalny atak.

## PO „KIJEM W PIŁECZKĘ"

Strona audio ALG raczej nie zachwyca. Typowe odgłosy uderzenia plus to, co dochodzi z otoczenia. Słowem – nic specjalnego. Choć, jest pewien drobiazg – teksty puszczane przez graczy. Po swym uderzeniu każda postać komentuje je w jakiś zabawny sposób. I tu zdecydowanie wygrywa blondyneczka ze swoim: „Nie mogę uwierzyć, że tak mocno ssę".

Cóż, tym razem firma Simon & Schuster Interactive nie bardzo się postarała. Jej najnowsza produkcja miała ambicje, jednak niewiele z nich zostało. Mimo iż niektóre elementy AMATEUR LEAGUE GOLF są całkiem fajne (np. komentarze postaci), to wszystko psuje tragiczny system uderzeń, który odbiera całą przyjemność z grania. Gry powinny relaksować, a nie doprowadzać do nerwicy! Jeśli naprawdę lubicie golfa, to sięgnijcie po inną pozycję, bo na tę szkoda czasu.

*Konsolite*

**Simon & Schuster Interactive**
www.ssinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 64 MB RAM

**OCENA: 3/10**

# AUTOBAHN RACING

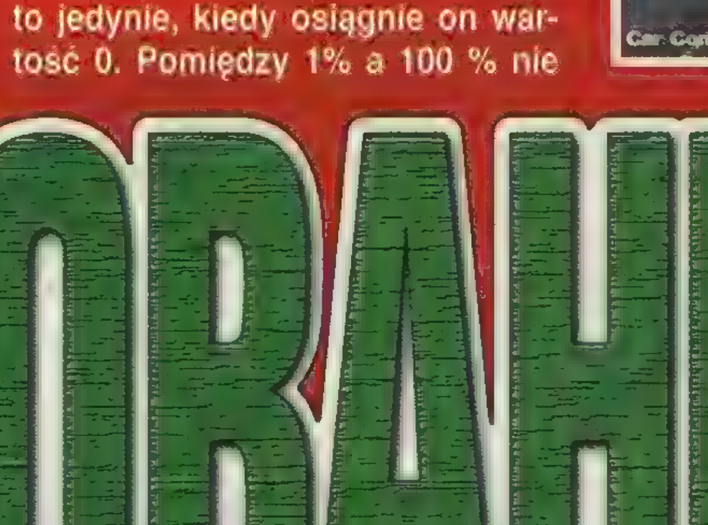
Ach, te niemieckie autostrady! Polscy kierowcy, skazani na katorgę jazdy po dziurawych drogach, z zazdrością patrzą na sąsiadów zza Odry. Jeżeli chcecie skosztować przyjemności związanej z jazdą po takiej nawierzchni, to... nie kupujcie gry AUTOBAHN RACING! To gra o niemieckich korkach ulicznych wraz z urokami jazdy w nich, jednak jej autorzy nie potraktowali tego tematu poważnie.

## MNOGOŚĆ WYBORU

W AUTOBAHN RACING można pościgać się z komputerowym przeciwnikiem lub jechać na czas. Zważywszy na wybredność graczy w obecnych czasach, już na wstępie należy zganić autorów za brak opcji multiplayer czy chociażby spiltscreen. Po wybraniu jednego z dwóch(!) samochodów pozostaje jeszcze zdecydować się na jakąś trasę. Teoretycznie jest ich w grze 32, ale nie dajcie zwieść się pozorom! W istocie mamy tylko jedną długą autostradę, która jest podzielona na części, i ścigamy się od jednego odcinka do drugiego. Monotonię takiej jazdy urozmaicają tylko warunki atmosferyczne, pory dnia czy zmiana natężenia ruchu.

## UWAGA! BADZIEW!

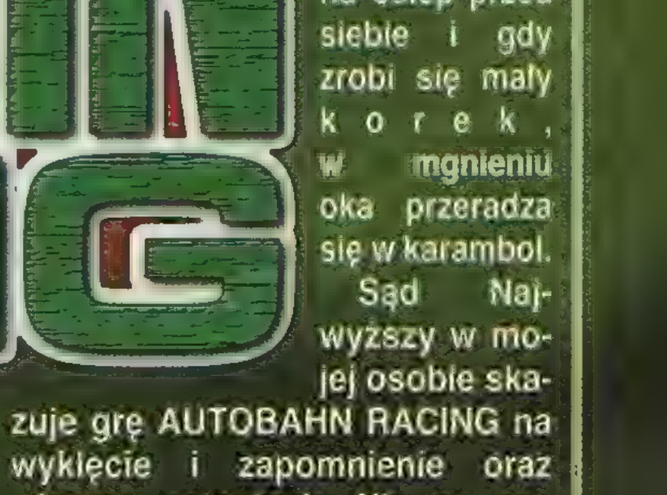
Z wielkim smutkiem stwierdzam, że nie znalazłem w AUTOBAHN RACING ani jednego nowatorskiego rozwiązania. Nie mam jej nawet za co pochwalić. Jedyne, co mogę więc zrobić, to zacząć wieszać na niej psy. Zacznę od samochodów. Pomyślałem, że jeżeli są tylko dwa wozy, to może twórcy cały swój „zapał twórczy" włożyli w ich jakość? Niestety, dostajemy tu dwa klocki, które tylko zewnętrznie przypominają auta (choć i to nie do końca!). Ciekawie prezentuje się przyspieszenie. Zawsze zdawało mi się, że samochód ma lepsze odejście na niższych, krótszych biegach. Ludzie pracujący nad AR doszli jednak do wniosku, że nie i położyli nacisk na elastyczność. Chyba słusznie, bo ta jest ważniejsza przy wyprzedzaniu, ale nie widziałem jeszcze samochodu, który przyspieszenie od 0 do 100 ma takie samo jak od 150 do 250. Auta ważą tu chyba po 15 ton – nigdy nie tracą przyczepności i w ogóle nie ma mowy o jakichkolwiek poślizgach. Moją hipotezę o domniemanym ciężarze tych wozów potwierdza fakt, że hamulce są w nich nadzwyczaj nieskuteczne. Drogę hamowania mają jak TIR, a może raczej jak rozpędzony tankowiec. Swą zwrotność zapożyczyły chyba od barki wodnej, po brzegi wypełnionej węglem – nie wiem, czy promień skrętu osiąga 10 stopni. Nie ma co marzyć o poślizgach kontrolowanych, więc na zakrętach trzeba unikać kontaktów z barierką. Tu należy wspomnieć, że dziwnym trafem samochód nie ociera się o nią, tylko od razu dachuje. Mamy licznik, który informuje o stanie samochodu. Naturalnie, nas interesuje to jedynie, kiedy osiągnie on wartość 0. Pomiędzy 1% a 100 % nie ma różnicy w prowadzeniu auta, nie mówiąc już o jakichś zewnętrznych zniszczeniach. Ale czego ja wymagam... Aha, jak wskaźnik dojdzie do 40%, to zaczyna lecieć czarny dym:) Pojazdy, które przyjdzie nam mijać na trasie, zrobione są z iście niemiecką finezją. Autobus to prosty graniastosłup na kółkach! W czasie naszej „porywającej" przejażdżki ujrzymy masę identycznych vanów i samochodów osobowych, które różnią się tylko kolorem.




prostota, tragedia! Grafika maksymalnie osiąga oszałamiającą rozdzielczość 640X480. Pozwolicie, że nie skomentuje jej jakości.

## NIEMIECCY KIEROWCY

Jeżeli Niemcy jeżdżą tak jak w AUTOBAHN, to ja rezygnuje z wycieczki do Berlina autem! To nawet w Polsce kierowcy potrafią zmieniać pasy, a w tej grze zdarza się to rzadko i przeważnie kończy wypadkiem. Wszyscy jadą na oślep przed siebie i gdy zrobi się mały korek, w mgnieniu oka przeradza się w karambol.




Sąd Najwyższy w mojej osobie skazuje grę AUTOBAHN RACING na wykięcie i zapomnienie oraz wieczne potępienie. Nie ma ona prawa zostać zainstalowana na żadnym pececie. Szczególny przypadek zachodzi, gdy instalujący chce się z kolegami trochę pośmiać lub prowadzi instruktaż, jak nie należy robić gier.

*Gunner*

**Incagold**
www.incagold.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 2/10**

# THE CORPORATE MACHINE

Chyba bardzo dobry przykład gry, w której to akurat nie grafika i nie dźwięk decydują o dobrej zabawie, lecz chęć rywalizacji. THE CORPORATE MACHINE jest grą prostą pod względem technicznym, choć można by rzec, że i ogólnie nie sprawia wrażenia skomplikowanej. Na początku nie wita nas nawet króciutkie intro, tylko od razu trafiamy do menu. Do wyboru – gra sieciowa lub singiel.

## INŻYNIERSKA ROBOTA

Zanim rozpoczniemy zabawę, musimy ustalić kilka rzeczy. Wybieramy nazwę firmy oraz jedną z trzech specjalizacji: inżynierską, robotniczą lub marketingową. Maksymalna liczba przeciwników, z którymi możemy grać, wynosi siedem. Nazwy konkurencji są dosyć ciekawe: Mitrosoft, MacDonalds, Cola Cola czy Calvin Cleen. Czy przypadkiem nie brzmią znajomo?:) OK, ustawiamy jeszcze tylko poziom trudności (pięć do wyboru), mapę, na której będziemy grać, i – ewentualnie – przemysł, jakim będziemy się zajmować.

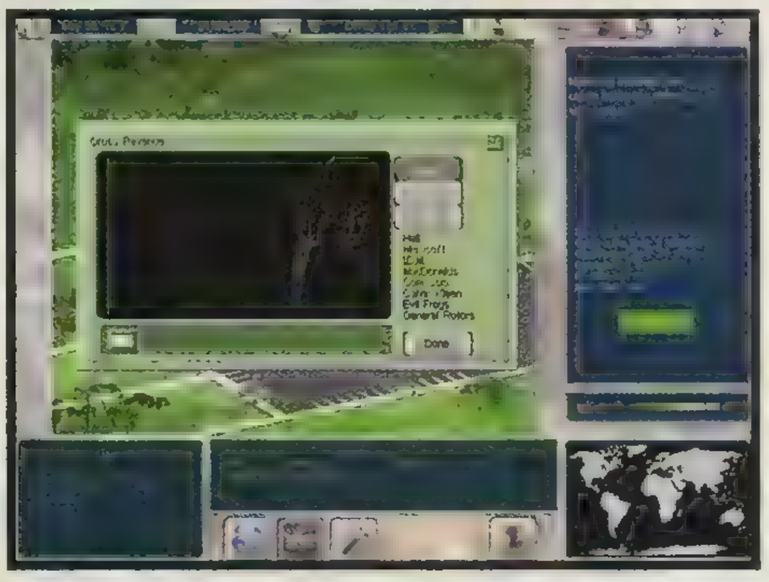
## RYNKOWE IMPERIUM

Na samym początku gry radzę wyłączyć muzykę. Nie twierdzę, że jest zła, ale pasowałaby raczej do przygodówki. Co dalej? Dalej musimy zabrać się za podbój rynku! W tym celu budujemy laboratoria. W nich to właśnie nasi pracownicy będą wynajdywać przeróżne dziwactwa: Pendiumy, Windozy itd.:), dzięki którym zabłyśniemy na rynku. A trzeba wiedzieć, że warto inwestować w badania, bo opracowywanie nowych urządzeń czy technologii znacznie zbija koszty produkcji, więc możemy obniżyć cenę oferowanego towaru. Oczywiście, musimy też zatrudniać robotników, którzy będą składali do kupy nasze samochody czy komputery. Tu jednak trzeba uważać, aby nie przesadzić, gdyż może się okazać, że zatrudniamy za dużo załogi i nie zarabiamy, a jedynie produkujemy dużo sprzętu, który nie schodzi z magazynów! Warto wybudować kawiarnię, która będzie poprawiała morale naszych pracowników. Poza tym budujemy jeszcze sklepy, ośrodki treningowe itp. Oczywiście, każdy z budynków możemy rozbudowywać, co oczywiście niesie ze sobą dosyć spore koszty, jednak trzeba przyznać, że warto.

## WKOŁO REKINA

Konkurencja nie śpi i cały czas trzeba trzymać rękę na pulsie. Zdobywać mass media i nowe tereny. Z tymi ostatnimi jest tak, że zanim na jakimś się zadomowimy, musimy go najpierw odkryć. Później trzeba wysłać tam swojego człowieka, który zrobi odpowiednią reklamę. Nie warto budować się wszędzie. Trzeba dokładnie obejrzeć odkrywany teren i postawić swą siedzibę w najlepszym strategicznie miejscu – np. tam, gdzie mass media mają swoje udziały.

Zależnie od ilości sprzedawanego towaru na danym terenie rządzimy my lub konkurencja. Należy uważać na popyt, gdyż nie jest dobrze, gdy wytwarzamy czegoś za mało – jednak co za dużo to również niezdrowo. Przepisem na sukces jest częste zmienianie cen produktów. Kiedy coś schodzi kiepsko i konkurencja zaczyna się już cieszyć, trzeba je obniżyć, a jak zaczyna się robić lepiej, to nieznacznie podwyższyć. I tak w kółko.




Konkurencji da się robić różne psikusy (niestety, na odwrót też:). Możemy np. spowodować, że na danym terenie firma będzie miała kiepską opinię lub skazić jakimiś toksynami jej siedzibę czy „podarować" inną katastrofę. Gramy, oczywiście, do momentu, aż na polu boju (czyli na danym rynku) zostanie tylko jeden gracz. Trzeba przyznać, że nie jest to zadanie proste, ale chyba to właśnie dzięki temu THE CORPORATE MACHINE tak wciąga. Zwłaszcza że wizualnie wcale nie prezentuje się rewelacyjnie. Powiedziałbym, że grafika jest po prostu przeciętna i przypomina trochę produkcje sprzed kilku lat. O muzyce już pisałem, ale w ogóle dźwięk jakikolwiek jest tutaj rzeczą prawie niespotykaną.

## BUMELKI

Dużym minusem jest, że gra często się zawiesza bez żadnych przyczyn. Poza tym autorzy nie udostępnili nam możliwości konstruowania własnych produktów – wszystko robi się automatycznie. Nie podoba mi się również mała liczba opcji i wkurzający czasem interfejs. Mimo tych minusów uważam jednak, że THE CORPORATE MACHINE nie jest produktem, który można ot, tak sobie przekreślić. Fakt, nie jest to na pewno hit, ale dla odmiany po spotkaniach z wielkimi growymi przebojami? Można pograć z przyjemnością!

*Murmur*

**Stardock Entertainment**
www.stardock.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

**OCENA: 4/10**

**JUŻ W SPRZEDAŻY!**

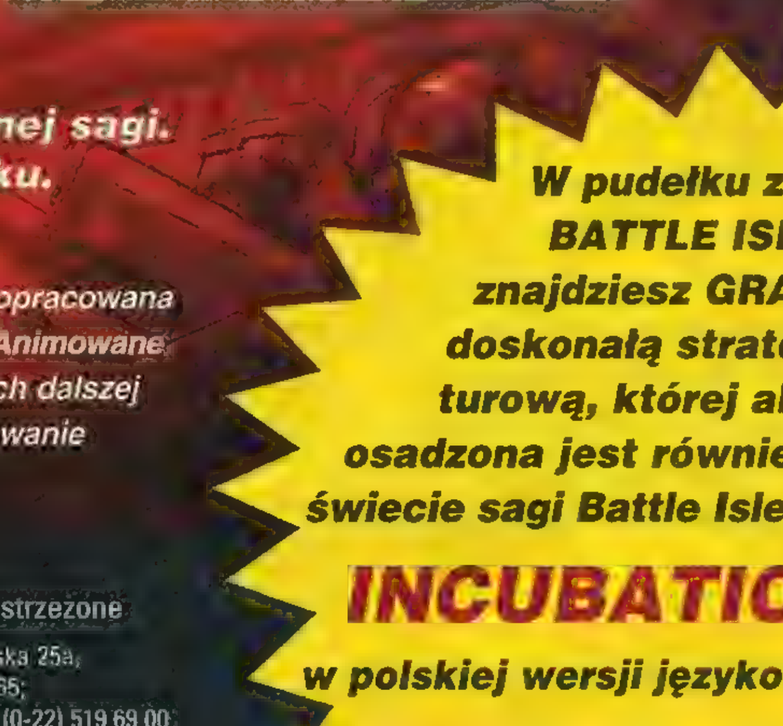
# BATTLE ISLE®

## THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99.90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



***Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!***

*• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.*

***W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt:***

**INCUBATION**

***w polskiej wersji językowej!***

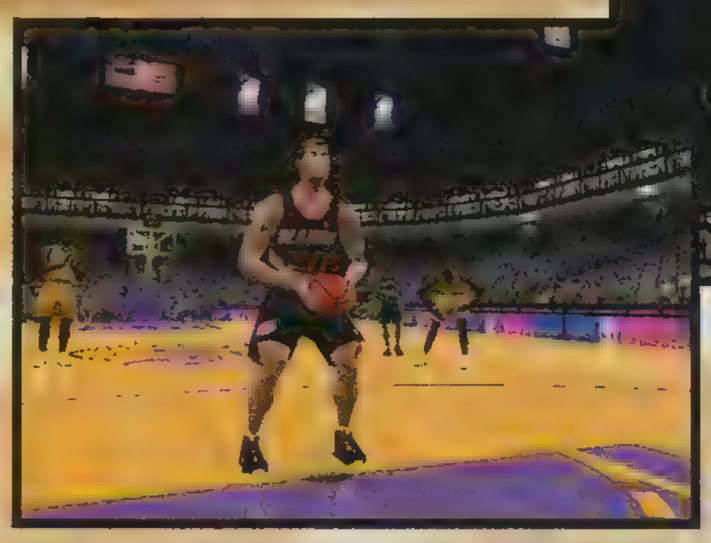
Wersja polska wyłączną dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.mirbaby.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH: Wszelkie prawa zastrzezone

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Ta gra umożliwia zabawę na wiele sposobów. Można rozegrać szybki, pojedynczy meczyk, wziąć udział w zmaganiach sezonu zasadniczego czy playoffu lub stoczyć pojedynek jeden na jeden. Grać można z komputerem, jak też i z żywym kolegą przez Internet. Aby dopasować swój produkt do wymagań różnych kategorii graczy, twórcy z EA umieścili w nim dużą liczbę opcji, regulujących wygląd, długość, trudność czy w końcu reguły koszykarskiego meczu. Można więc wybrać jeden z czterech poziomów trudności, czas trwania kwarty (2 do 12 minut), zdecydować, jakie przewinienia mają być odgwizdywane przez sędziów (3 sekundy pod koszem, 10 sekund na wyprowadzenie piłki z własnej połowy itp.). Można nawet decydować o częstotliwości fauli. Jeśli chodzi o stronę techniczną, to standardowo gra działa w rozdzielczości 640x480, ale da się ją też dopasować do możliwości własnego sprzętu, wybierając wyższą (aż do 1920x1200!!!) oraz ustalając poziom różnych wyświetlanych na ekranie detali – wyglądu i animacji publiczności, sylwetek zawodników, odblasków i cieni widocznych na parkiecie itp.



## SOPHOMORE

Dla prawdziwych smakoszy NBA LIVE 2001 oferuje prawdziwą perełkę, – opcję FRANCHISE, która umożliwia poprowadzenie dowolnie wybranego klubu NBA przez dwadzieścia pięć lat jego kariery. Ten tryb umożliwia także rozgrywanie meczy, jednak na dłuższą metę byłoby to dość uciążliwe. Jako GM (General Manager) klubu NBA musisz przede wszystkim wykazać swoje umiejętności transferowe, a nie przy operowaniu joystickiem. Dla prawdziwego GM–a podstawowe znaczenie ma tzw. „polityka kadrowa", czyli pozyskiwanie do drużyny jak najlepszych graczy. Generalnie istnieją trzy drogi, aby wzmocnić swój zespół: wybór graczy w drafcie, zamiana miedzy klubami oraz pozyskanie tzw. free agents (graczy, którzy z różnych przyczyn nie mają jeszcze kontraktu z żadnym klubem). Ponieważ cały biznes pod nazwą NBA pomyślano tak, aby nie dopuścić do ciągłej dominacji najbogatszych klubów, stąd w swej działalności napotkasz różne pokrętne ograniczenia. W kolejce do draftu najlepsze drużyny ustawiane są na końcu, natomiast w sezonie ogranicza się je poprzez tzw. „salary cap", uniemożliwiający zatrudnianie zbyt wielu dobrych graczy na długie kontrakty. Żeby wzmocnić drużynę, trzeba wiec mieć dobre oko do nowych graczy oraz uważnie przeszukiwać listę free agents w poszukiwaniu dobrych graczy drugoplanowych.

## MAŁY WTRĘT

Niestety, nawet po dołączeniu trybu FRANCHISE autorzy wciąż wzdragają się przed umożliwieniem gry nie jako zawodnik, nie jako GM, ale jako trener. Oczywiście, jeśli przed meczem nie przydzielisz sobie joysticka ani klawiatury, to będziesz mógł oglądać mecz, a nawet wpływać na strategię, czyli dobór zagrań ofensywnych i defensywnych własnej drużyny (niestety, przeciwnika też). W tym trybie można jednak zapomnieć o dokonywaniu zmian, przesuwaniu zawodników na inne pozycje czy decydowaniu o kryciu w obronie. Zapalonym fanom takie usprawnienia nie są być może potrzebne, jednak w miarę jak seria posuwa się w latach, warto byłoby zadbać o tych graczy, którzy zaczynali jako szamani drążka czy gamepada, a dziś zamiast przegubu woleliby poćwiczyć jednak szare komórki. Wstręt autorów NBA LIVE do takiego trybu gry można jednak zrozumieć, jeśli obserwuje się zachowanie graczy i drużyn sterowanych przez komputer. Ich sztuczna inteligencja



(a raczej jej brak) pozwala na bezmyślne kozłowanie piłki w miejscu aż do ostatniej sekundy akcji czy „wakacyjne" wyprowadzanie jej spod własnego kosza nawet wtedy, gdy istnieją warunki do szybkiego kontrataku. Strategia komputera jest żałośnie słaba – dokonuje on zmian bez żadnych przemy-

© EA SPORTS

# NBA LIVE 2001

***Przy siódmej grze z cyklu wypadałoby chyba już wzruszyć ramionami i poświęcić się raczej grom jeszcze na rynku nie znanym... Trudno jednak zbyć milczeniem najwybitniejszą koszykarską zręcznościówkę, jaką może sobie odpalić fan komputerowego basketu.***

śleń, np. najlepszych graczy zdejmuje z boiska przed końcówką czwartej kwarty.

## NBA VETERAN

Jak cała seria, tak i NBA LIVE 2001 ma dość klimatyczną oprawę, podkreślaną przez odpowiednio dobrany podkład muzyczny, który nie ogranicza się tylko do rapowych przyśpiewek. Po brzegi swego kompaktu gra ta wypełniona jest dźwiękiem: głuche odbicia piłki, popiskiwanie butów na parkiecie, krzyki widowni. Oprócz tego z głośników płynie potoczysty komentarz telewizyjny, a przy zbliżeniach boiska można nawet usłyszeć wymieniane przez graczy uwagi. Grafika została doszlifowana jeszcze bardziej – ale tego chyba wszyscy oczekiwali. Niestety, za grafiką nie nadąża sensowność „telewizyjnego" komentarza. Jest on dodawany do każdego zagrania, stąd nie zawsze z sensem oddaje to, co właśnie dzieje się na boisku. Po spóźnionym rzucie w ostatniej sekundzie słyszymy komentarz o niewykorzystaniu czasu akcji, a potem np. zdanie, że... rzut był niecelny! Pominąwszy drobne niedoróbki oprawy dźwiękowej, trzeba jednak wspomnieć, o poważnych brakach w tzw. grywalności (obojętnie czy nazwiemy ją playability, czy miodnością), która wydaje się być gorsza niż w NBA LIVE 2000. Oczywiście, jest to najbardziej subiektywna część oceny, jednak np. pomysł projektantów z maksymalnym podkręceniem poziomu trudności zbiórek raczej nie zostanie odebrany z entuzjazmem. W najnowszym wydaniu NBA LIVE gracze drużyny przeciwnej dysponują zdolnościami wręcz paranormalnymi, jeśli chodzi o przewidzenie lotu piłki, która odbija się od obręczy. Trzeba wykazać się niesamowitym refleksem, ale i szczęściem, żeby zapisać na swoim koncie kilka zbiórek. Podwyższa to trudność gry i być może jest ukłonem w stronę graczy szukających większych wyzwań, lecz może odstraszyć fanów, którzy wybiorą mniej frustrujące zajęcie.

## CZY GRAFIKA MOŻE KŁAMAĆ?

Mimo swych wszystkich graficznych bajerów ta gra pozostawia pewien niedosyt. To, co widzimy na ekranie, wciąż nijak nie przystaje do wyglądu prawdziwego meczu NBA. Owszem, gracze wykonują dynamiczne zwody, paczki, podania za plecami, ale wszystko to nie łączy się sensownie w całość. Po pierwsze, wciąż brakuje im bezwładności. Potrafią zmieniać kierunek biegu czy zawracać w miejscu dosłownie w mgnieniu oka. Z drugiej strony, krycie przeciwnika jest tak dokładne, iż można zapomnieć o bezkarnym przebiciu się pod kosz. Uważny obserwator (widać to w trybie jeden na jeden) szybko wychwyci, iż gracze przesuwają się szybciej, niż wynikałoby to ze stawianych przez nich kroków – zupełnie jak w słabej kreskówce. Druga sprawa to zbiórki. Nie wiadomo dlaczego, zbiórki ofensywne stały się w NBA LIVE 2001 łatwiejsze od defensywnych. Trzecia rzecz – taktyka. To już od dawna pięta achillesowa tego produktu, więc tylko jedna uwaga. W trakcie gry możemy wybierać kilkadziesiąt zagrywek (można je obejrzeć na ruchomym diagramie) do wykonania. Lecz gdy gracze nie potrafią wykorzystać zasłon (dlaczego nie ma zagrania PICK&ROLL – przecież to elementarz koszykówki?), by „urwać się" obrońcy, wówczas jakakolwiek taktyka ma znaczenie drugorzędne. Może zresztą to i lepiej? Przecież NBA LIVE 2001 służyć ma łamaniu joysticka, a nie szarych komórek.

## ALL-STAR GAME?

Niemal od samego swego początku NBA LIVE jest na rynku gier pecetowych klasą samą dla siebie. Nic jednak nie trwa wiecznie i nawet największa gwiazda będzie kiedyś zdetronizowana. Mimo jak zawsze wysokiej jakości wykonania NBA LIVE 2001 zdradza delikatne symptomy kryzysu tej serii. Może to tylko lekkie zachwianie mistrza, a może początek czegoś poważniejszego? Jeśli konkurenci odbiorą to jako sygnał do zwiększenia wysiłków – tym lepiej dla nas, graczy.

*Pejotl*

**EA Sports 2001**
www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98/ME Min. Pentium 123, 32 MB RAM

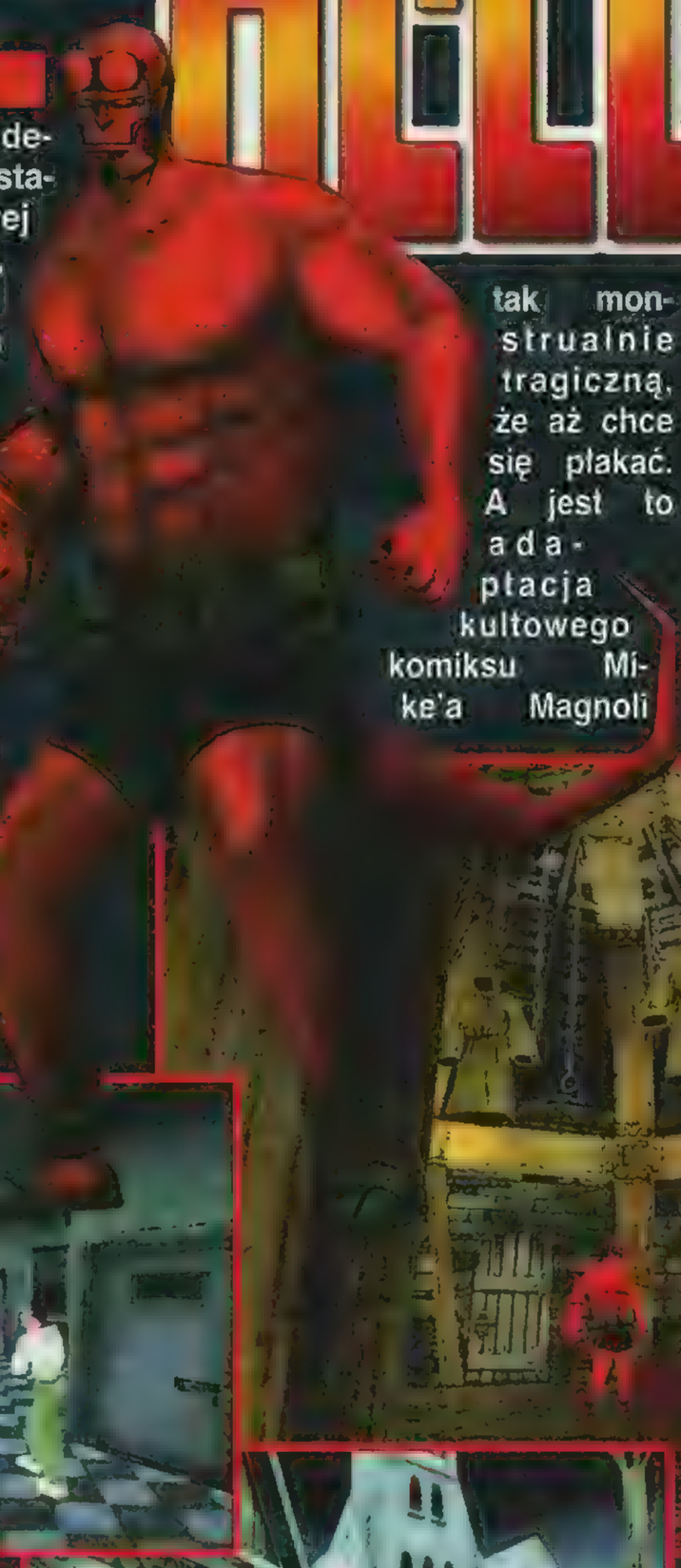
**OCENA: 7/10**

# HELLBOY

Zgodnie z obietnicami, postanowiliśmy przyjrzeć się bliżej zapowiadanemu kilka miesięcy temu „Piekielnemu chłopaczynie". Ale uwaga! Jeżeli przeglądasz nasze pismo li tylko w poszukiwaniu komputerowych przebojów, to możesz spokojnie przewrócić tę stronę. Nic interesującego na niej nie znajdziesz. Naprawdę.

## WHAZZUP?

Tytułowy HellBoy to demon z piekła rodem. Postanowił jednak służyć Dobrej Sprawie (czyli ludziom), na znak tego spiłował więc sobie rogi i wygląda teraz bardziej jak naładowany sterydami bolec niż diabeł. Tropi niejakiego Abla – domorosłego satanistę, który postanowił ściągnąć na Ziemię demony. Wprawdzie pierwsza taka próba niezbyt się udała, lecz teraz – a zgodnie z kalendarzem gry, mamy rok 1963 – Abel znowu miesza jak dziki. Piekielny Chłopak wkracza do akcji. Gracze – niestety – wraz z nim.



Sorry, screeny są jakie są, bo się nie łapały z wersji finalnej.

## CO ZA DZIEŃ, CZŁOWIEKU!

Jestem trochę zły na siebie, bo przy pisaniu zapowiedzi tej gry nie popisałem się intuicją. Wprawdzie już wtedy roiły mi się myśli, iż HELLBOY nie będzie niczym szczególnym, ale jednak idealizm wziął górę nad trzeźwą oceną faktów. No i stało się! Gra okazuje się tandetą tak ogromną, tak monstrualnie tragiczną, że aż chce się płakać. A jest to adaptacja kultowego komiksu Mike'a Magnoli pod tym samym tytułem, zaś tytułowy bohater to jedna z ciekawszych postaci w historii opowieści obrazkowych i od czasu swego debiutu w roku 1993 zdążył zyskać sobie grono wiernych fanów. W czasie gdy ta gra powstawała, skontaktowałem się z kilkoma znajomymi, którzy na komiksach znają się znacznie lepiej ode mnie. Tym, co spędzało im sen z powiek, był problem przeniesienia Mike'owego stylu rysowania w trzeci wymiar. Papierowy „Hellboy" tworzony był bowiem w dość specyficzny sposób, który nijak nie pasuje do komputerowej adaptacji. No i faktycznie, przetłumaczenie komiksu na język komputerów okazało się zadaniem ponad siły ludzi z Cryo. Ich gra jest bowiem brzydka – więcej, wręcz odpychająca! Trójwymiarowe obiekty są wprawdzie wyraźne i nawet estetyczne, lecz już cała reszta woła o pomstę do nieba! Zdaje się, że jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest engine graficzny programu – stworzony od podstaw we francuskich studiach developerskich. Chociaż jestem przeciwnikiem wykorzystywania zdobyczy doświadczonych kolegów przez autorów nowych gier (patrz: licencja „silników" Q3 albo UT), to jednak w tym wypadku twórcy powinni naciągnąć swojego wydawcę na wykupienie jakiegoś gotowego engine'u. To, co otrzymują (przepraszam, kupują!) gracze, nadawało się może do czegoś kilka lat temu, ale już nie teraz. Ludzie odpowiedzialni za tę grę nie słyszeli chyba nigdy o zasadzie, żeby nie zabierać się za rzeczy, których umysłem objąć się nie potrafi.

## TROCHĘ SOLI DO RANY

Marne są poziomy i scenariusz. Warto przeczytać powyższe zdanie raz jeszcze, aby uzmysłowić sobie tragedię sprawy. HELLBOY jest grą brzydką, nudną, parszywie wykonaną i – jakby tego było mało! – pełną błędów. Z niewiadomych przyczyn, wersja gry, którą otrzymałem do recenzji, miała też poważne problemy ze współpracą z Voodoo, chociaż na wszystkich używanych do testów maszynach zarówno system, jak i sterowniki były bez zarzutu. Gdy już jednak ta kwestia została rozwiązana, oczom moim ukazał się obraz nędzy i rozpaczy. Daleki jestem od rwania szat, ale na usta ciśnie mi się pytanie: „Jak można było zrobić takie coś???". Pytanie to od razu otwiera kilka nowych kwestii, np. w jaki sposób działa kontrola jakości w firmie Cryo Interactive? Za co płacą tym ludziom?

## POGRZEB SIĘ SAM!

Mając ambicję być grą typu action adventure HELLBOY stał się doskonałym przykładem tego, jak takich rzeczy robić się nie powinno. Zapewne za kilka miesięcy już nikt nie będzie o nim pamiętał.

*Anzelmo von Dirt*

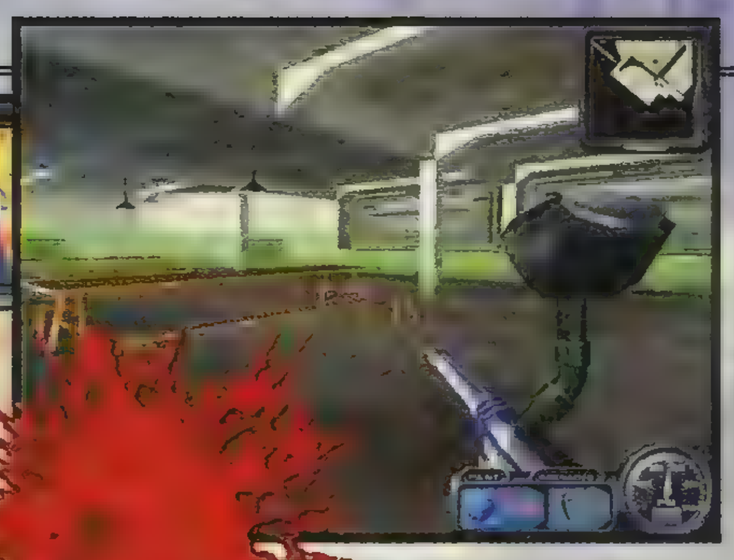
**Cryo Interactive**
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

**OCENA: 1/10**

© INFOGRAMES

# ULTIMATE PAINTBALL CHALLENGE



Jeśli lubisz strzelanki FPP, ale obawiasz się krwi, zagraj w ULTIMATE PAINTBALL CHALLANGE! Ale i miłośnicy trybu CTF i walki drużynowej też nie powinni odwracać się od tej gry. Wprawdzie przy okazji strasznie zbesztanego HIGH IMPACT PAINTBALL (SS 83) przedstawialiśmy już ogólnie zasady tytułowego sportu, ale dla tych, co nie pamiętają – jeszcze raz. W najprostszym ujęciu jest to terenowa walka dwóch drużyn przy użyciu broni na farbę. Zabawa wyśmienita, ale droga.

## PORANEK W POLU

Wprawdzie komputer nie odtworzy atmosfery pola boju, ale może zaoferować coś w zamian. W paintballu Activision najmocniejszą stroną są lokacje – rozbudowane i pozwalające na stosowanie trików rodem z QUAKE'A. Z karabinkiem na farbę możemy ruszyć do starej bazy wojskowej lub opuszczonego więzienia. Dla miłośników staroci jest wysypisko śmieci, a dla „białych kołnierzyków" – rozległe biura. Ciekawa jest stocznia z masą skrzyń i dźwigami. Oczywiście, mamy też las z drewnianym fortem („oczywiście", bo las to właśnie najczęstsza lokacja paintballa w „realu"). W tym ostatnim może się znajdować flaga do zdobycia. Najbardziej rozległą lokacją jest chyba West Coast Gulch – kawał równiny z kilkoma pagórkami, przeciętej pośrodku czymś w rodzaju miniaturowej kotliny, nad którą wisi wąski mostek. Teren po prostu wymarzony do paintballa. Jest też coś, co nazywa się „szybką piłką" – nieduży teren, z kilkunastoma tylko osłonami i dwie drużyny we frontalnym ataku. Tu rozgrywka trwa najkrócej.

Drużyna liczy zazwyczaj pięć osób, między którym da się przerzucać podczas rozgrywki. Kumplom możemy wydawać rozkazy w stylu: „idź za mną, atakuj, broń flagi". Niebagatelne znaczenie ma mapa taktyczna, z poziomu której także możemy komenderować towarzychem. Każda z postaci ma trzy współczynniki: szybkość (najszybszy niech zabiera flagę i zmyka), uchylanie się oraz celność strzałów. W trybie tournament wygrane walki powiększają nam statystyki. Możemy też kupować lepszą broń. Jest jej kilkanaście jej rodzajów, a wśród nich nawet wyrzutnia granatów z farbą. Oczywiście, lepiej nie zapominać o zapasie kulek i nabojach z dwutlenkiem węgla.

## PAINTBALL TO SPORT

Brak tu multiplayera (co osobiście uważam za skandal!), a w singlu gra oferuje dwa tryby. Instant action to sama akcja – mamy kupę forsy (a więc i najlepsze giwery) i gramy do wyboru w: eliminację (czyli fragowanie), klasycznego CTF–a lub CTF z flagą neutralną. Ta ostatnia zwykle jest pośrodku planszy. Trzeba ją zdobyć i przenieść do naszej kwatery.

Tournament jest poważniejszą sprawą – na początku mamy tylko 1500 dolców. A za tyle to można sobie wynająć tylko ociężałych, niedowidzących gości i kupić im słabą broń. Nie ma wyboru – musimy grać w to, co jest na grafiku. Nasza wyprawa po mistrzostwo (i szmal) obejmuje trzy szczeble: kwalifikację, regiony oraz rozgrywki ogólnokrajowe. Jak widać, ten tryb oferuje coś więcej niż tylko proste FPP.

## ŚWIAT ZZA GOGLI

Inteligencja przeciwnika jest tu niezła, choć zdarzają się śmieszne wpadki. Sterowanie naszym żołnierzem to klasyczne FPP – myszka plus kilka klawiszy (wszystko do ustawienia wg upodobań). Świat przedstawiony nie powala, ale i nie wywołuje obrzydzenia. Wiadomo nie od dziś, że z przedstawieniem np.: lasu programiści gier komputerowych mają dużo problemów. Nie inaczej jest tu, choć już wnętrza wyszły naprawdę nieźle. Ogólnie za grafikę mogę postawić trzy plus (ten plus za piękne kleksy na goglach, kiedy zostajemy trafieni). No i warto dodać, że każdej lokacji towarzyszy inna muzyka.

ULTIMATE PAINTBALL CHALLANGE jest najlepszą znaną mi produkcją symulującą paintball (cóż, dużo ich nie ma). Dobrze oddaje „bezkrwawość" tego sportu, a jednocześnie zapewnia tyle emocji co krwista FPP. Bardzo fajna opcja turniejowa plus ciekawie zaprojektowane lokacje składają się na solidny i wart polecenia produkt.

*Qki*

**Cat Daddy**
www.catdaddy.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 32 MB RAM

**OCENA: 6/10**

Od czasu wydania SHOGUNA tylko kwestią czasu było pojawienie się kolejnej gry, która przeniesie nas w podobne rejony. Padło na Chiny. Tym razem jednak mamy dwu-, a nie trójwymiarowe środowisko. Wada? Bynajmniej, niesamowita zaleta – dzięki temu zabawa nabiera całkowicie nowego smaku!

## TRZY KRÓLESTWA

W początkach IV wieku Chiny przeżywały poważne konflikty wewnętrzne. W efekcie dawnego rozejmu kraj został podzielony. Idea zjednoczenia wciąż jednak była żywa wśród rządzących i każdy z trzech królów oczekiwał tylko na najbłahszy nawet pretekst do wojny. A w końcu ten, któremu wydawało się, że ma właśnie najpotężniejszą armię, zaatakował. Ale chińscy władcy nie mogą już ufać swoim dowódcom wojskowym, więc gdy pojawiłeś się Ty, Drogi Graczu, wszyscy zwrócili się właśnie do Ciebie. Które królestwo poprowadzisz do zwycięstwa? Dobrze się zastanów! Bo musisz wiedzieć, że gdy dokonasz w końcu jednoznacznego wyboru, staniesz się największym wrogiem pozostałych dwóch królów. I wtedy nie pomoże żadna dyplomacja, żal czy skrucha. Albo staniesz u boku jedynego króla Chin, albo zginiesz – na polu walki bądź w lochu. Wybieraj! Wiedz jednak, że różnice pomiędzy królestwami nie są wielkie. TK:FOD w zasadzie jest grą realistyczną, więc wszystkie strony konfliktu dysponują podobnymi siłami militarnymi itp. Różnice są jedynie w parametrach jednostek, struktur i technologii. Cała reszta jest bliźniaczo podobna.

*W tamtych czasach dbano o to, aby dowódca był odpowiednio oznakowany, dzięki temu wszyscy szeregowcy wiedzieli, czyje rozkazy mają wykonywać.*

## GOSPODARKA

Ta gra nie jest klasycznym przedstawicielem RTS. Nawiązuje bardziej do AGE OF EMPIRES 2 czy THE SETTLERS. Zabawę zaczynamy więc z głównym budynkiem oraz magazynem, który pełni jednocześnie funkcję ośrodka szkoleniowego dla chłopów. Oczywiście, na początku dostajemy kilku gratisowych robotników, którzy mają postawić na nogi całe nasze królestwo. I tutaj pojawia się właśnie nawiązanie do produkcji Blue Byte – musimy bowiem zająć się stworzeniem całej infrastruktury od podstaw.

Zacząć należy od farmy, która zapewni naszym podwładnym żywność. Oczywiście, aby ta zaczęła funkcjonować, należy wytrenować najpierw kilku chłopów i nakazać im pracę na roli. Trzeba tylko jeszcze wybrać, czy dany osobnik ma zajmować się zbiorami kukurydzy, czy hodowlą trzody chlewnej. Maksymalnie możemy przyporządkować pięciu pracowników do jednej budowli (zresztą, ta zasada obowiązuje we wszystkich budynkach funkcyjnych). Jednak sama farma nie wykarmi wszystkich gąb. Trzeba jeszcze wybudować Workshop, w którym z uzyskanych z farmy składników będzie można produkować żywność oraz wino i piwo. Jedno bez drugiego nie jest przyjmowane zbyt radośnie, a trzeba tu wiedzieć, że w grze występuje współczynnik morale, który wpływa na efektywność działań podwładnych.

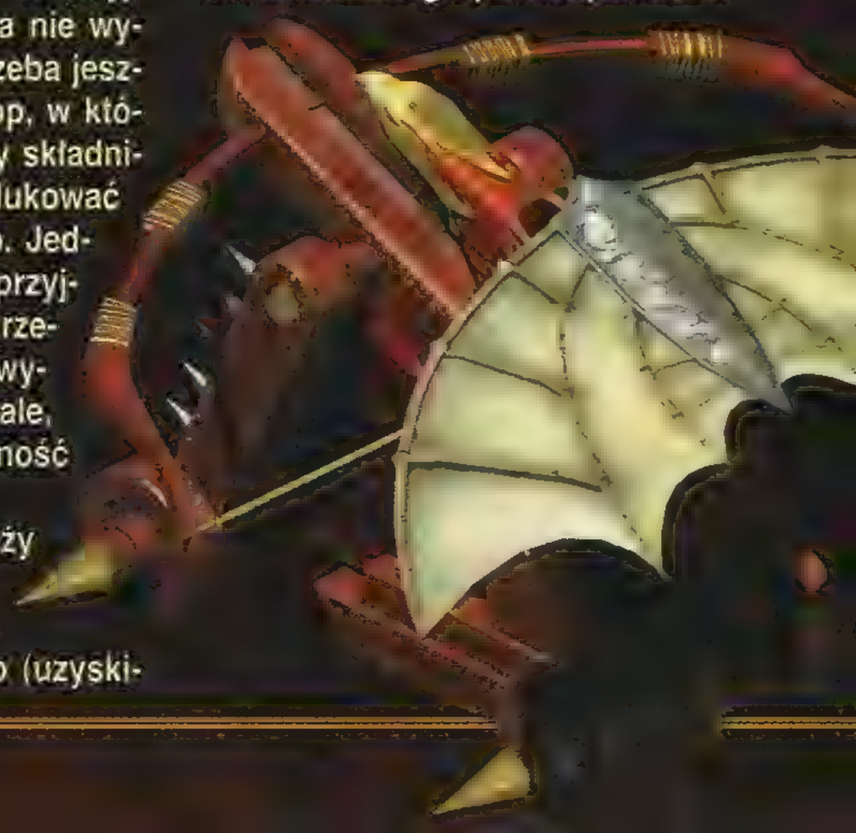
Oprócz żywności należy zadbać o wydobycie surowców. Tych jest kilka – przede wszystkim drewno (uzyskiwane ze ścinanych drzew, które rosną w okolicy) oraz kamienie (wydobywane z kopalni). Oprócz tego: kukurydza, mięso, żywność, wino i piwo, a także – po części – domostwa, które pozwalają płodzić kolejnych chłopów. Kiedy już sprawę wiktu mamy z głowy, należy zadbać o edukację i „naukowców".

## TECHNOLOGIA

Stawiając odpowiednie budowle, należy też zacząć wymyślać technologie, które usprawnią pracę osady. Te są podzielone na kilka rodzajów: chłopskie, militarne, zaawansowane militarne i inne. Każda ulepsza konkretną grupę odbiorców, np. chłopskie mogą wpłynąć na ilość wydobywanych surowców bądź prędkość poruszania się naszych podwładnych; militarne udoskonalą pancerz bądź zwiększą siłę ataku; zaawansowane militarne umożliwią konstrukcję katapult i innych maszyn bitewnych; inne zaś dadzą naszym wojakom umiejętność zastawiania pułapek, zwiększą poziom ich wyedukowania itp. Wszystkie technologie są adekwatne do tego, co rzeczywiście znano w IV wieku n.e. w Chinach.

## MILITARIA

Równolegle z rozwojem technologicznym należy zabrać się za produkcję armii. Wróg cały czas trenuje swoich wojowników i niebawem ruszy do ataku – trzeba więc być przygotowanym. Wojsko w TK:FOD zostało podzielone na kilka rodzajów, np. zwykli siepacze, łucznicy czy pikinierzy. Wiadomo, że przeciwko konkretnym jednostkom trzeba wstawić konkretnych wojaków. Żołnierze nie biorą się jednak z powietrza. Aby zacząć trening, należy skierować chłopa do odpowiedniego budynku. Dopiero po chwili wychodzi z niego w nowym, militarnym stroju. Naturalnie, można grupować jednostki





© EIDOS

# THREE KINGDOMS FATE OF THE DRAGON

***Trzej królowie i Chiny, które na początku IV wieku n.e stały się areną potężnych wojen. Dzięki dalekowschodniej firmie Object masz szansę przekonać się, jak wtedy było. Ale musisz wiedzieć, że... źle się dzieje w państwie chińskim!***

w oddziały, ale trzeba pamiętać, aby odpowiednio dobierać rodzaje wojaków. Jeśli w oddziale znajdą się i siepacze, i pikinierzy, i łucznicy, to po wydaniu prostego rozkazu ataku grupę może opanować całkowity chaos – rozproszy się i stanie łatwym celem dla przeciwnika. Jak już wspomniałem, istnieje tu współczynnik morale i kiedy Twoi podwładni zobaczą, że posyłasz ich braci na rychłą śmierć, wówczas odechce im się wszystkiego, a to odbije się na ich efektywności w bitwie. Inna sprawa, że istnieją również punkty doświadczenia dla każdego pojedynczego delikwenta – im dłużej takowy po-

do walki żołnierzami. Ci drudzy bardzo lubią gonić przeciwnika i wpadać na linię „ognia" swoich własnych machin.

Warto nadmienić, że bitwy są bardzo dynamiczne, przez co wymagają koncentracji i maksymalnego skupienia. Jeden nierozważny rozkaz może przesądzić o całej bitwie. Przeciwnik dysponuje całkiem niezłą SI i niejednokrotnie będzie próbował wyprowadzić nas w pole (np. w pułapkę lub właśnie pod nasz własny ostrzał z katapult).

## KRÓLESTWO W OGNIU

Mamy tu sprytny podział mapy na dwie części – nadrzędną i podrzędną. Pierwsza to klasyczna mapa, na której rozgrywa się dana misja. Jest to naprawdę spory ob-

szar i można się sporo nachodzić. Druga to sama osada. Związek pomiędzy obydwiema jest bardzo ścisły – na mapie głównej umiejscowione są wrota, które prowadzą do mniejszego obszaru, na którym znajduje się nasza wioska/miasteczko/osada. Właściwie, większość rozgrywki będzie prowadzona w samym królestwie – tam będzie się produkowało wojowników. Jednak aby móc zaatakować przeciwnika, należy wyjść poza mury zamku i odnaleźć osadę nieprzyjaciela. Na mapie głównej (oczywiście, jeśli surowce pozwolą) będzie można również korzystać z pewnych dóbr (kopalnie, targowiska, wioski itp.). Warto też dodać, że co chwilę w grze dzieją się różne ciekawe rzeczy – Chiny nawiedzane są przez trzęsienia ziemi, po naszej osadzie grasują złodzieje itp. Oprócz rozwoju gospodarczo–militarnego, trzeba też będzie zadbać o porządek we własnej osadzie.

## CHIŃSKA PORCELANA

Już dawno żadna gra nie sprawiła mi tyle radości. Ta produkcja przykuje Was do monitorów na długo i mogę zapewnić, że po przejściu wszystkich trzech jej kampanii będziecie się zagrywać w trybie skirmish bądź przez Internet/sieć lokalną. To jest po prostu dobra strategia, w dobrej oprawie i nie nudzi się po kilku godzinach rozgrywki. Jeśli więc chcecie dobrze spędzić najbliższe kilka tygodni, to zapewniam, że przy tej grze będziecie narzekać, że dzień ma tylko 24 godziny.

żyje, tym bardziej staje się profesjonalnym wojownikiem i jest bardziej skuteczny (czyt. nie chybia, zadaje maksymalną ilość obrażeń itp.).

Podczas wielu bitew zauważyłem, jak niebezpieczne i bezradne jednocześnie są katapulty. Wiadomo, że mają one ograniczony zasięg rażenia. Jeśli więc wróg podejdzie do naszej machiny, to z całą pewnością ją roztrzaska. Jednocześnie kiedy katapulta trafia, to zabija wszystko w okolicy, w której upadnie wystrzelony przez nią kamień – naturalnie dotyczy to również naszych jednostek. Bardzo łatwo jest stracić kontrolę nad katapultami i rzucającymi się

*Nefliqus*

**Eidos**
www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 200, 64 MB RAM

**OCENA: 8.5/10**

Na „piratowaniu" niejeden z nas spędził mnóstwo czasu. Miałem nadzieję, że po SEA DOGS i pierwszej części AGE OF SAIL Talonsoft zaofiaruje nam wreszcie coś klimatycznego. Nie zawiodłem się!

## SZTORM NA HORYZONCIE!

W AGE OF SAIL 2 możemy korzystać z gigantycznej liczby statków – łącznie jest ich... ponad tysiąc! Choć oczywiście nie wszystkie dostępne od razu. Fregaty, galeony i inne – od małych, zwinnych i słabo uzbrojonych po olbrzymie i powolne, lecz o potężnej sile. Wszystkie one gdzieś, kiedyś naprawdę istniały – przy ich projektowaniu ludzie z Talonsoftu przewalili wiele źródeł historycznych. Producent postarał się też, by w grze odznaczyły się zwyczajowo towarzyszące żegludze zjawiska – burze i sztormy. Podczas manewrów morskich trzeba więc je brać pod uwagę. Zwłaszcza w kanałach – wtedy jeden niewłaściwy rozkaz, a nasz okręt roztrzaska się o skaliste brzegi lub ugrzęźnie na mieliźnie. Sztuka przetrwania w AGE OF SAIL 2 nie polega jednak na unikaniu pułapek, lecz doprowadzeniu do tego, by to przeciwnik w nie wpadł.

## INTUICYJNA PRECYZYJNOŚĆ

Mamy tu intuicyjny system kontrolowania okrętów. Ekran został podzielony na dwie części – główną i operacyjną. Pierwsza to pole gry, a druga – komenderowanie okrętami. Po wydaniu rozkazu pojawia się dodatkowe menu. Tu nie wystarczy nakazać strzelania – trzeba określić, jak ma się to odbywać. Możemy np. użyć tylko dział dziobowych albo tylko tych na rufie, można też dać salwę ze wszystkich. Do tego dochodzi amunicja – czy ma być użyta zwykła kula czy też może pociski rozpryskowe? Opcji multum.

Atrakcją jest rozbudowany system dowodzenia grupą. Kiedy jest kilka okrętów, to te szybsze zawsze dopasują swoją prędkość do najwolniejszego – w ten sposób unikamy rozpraszania się grupy. Ustalamy też, który statek jest najważniejszy, czyli ma być chroniony. W każdej chwili możemy też określonemu okrętowi

wydać jakiś dodatkowy rozkaz, a ten wykona go, nie rozbijając szyku.

## NAJWIĘKSZY WRÓG - CZAS

Jako kapitan możemy wydać następujące komendy: rozwinąć/zwinąć żagle, podnieść kotwicę, ładować działo, PAL!!! Na ich wykonanie załoga potrzebuje, oczywiście, czasu, a tu warto dodać, że jest możliwość zmiany prędkości jego upływu. Ciekawym pomysłem jest odwzorowanie ludzkiej niezdarności i skłonności do pomyłek. Marynarze często popełniają gafy, które w rezultacie uniemożliwiają szybki atak lub ucieczkę. Trzeba przyznać, że jest to urozmaicenie bardzo denerwujące, ale też dodaje grze uroku i emocji.

Najbardziej stresujący i denerwujący jest tu wiatr. Bardzo często różnego jego kaprysy mogą doprowadzić do szału. Wiatr nie ma większego wpływu na duże jednostki, ale mniejszymi niemiłosiernie rzuca na wszystkie strony. Kiedy panują normalne warunki atmosferyczne, nie ma większych trudności z żeglugą, jednak sztormy i tajfuny to prawdziwe nieszczęście dla każdego okrętu. Oczywiście, kolosy nie mają większych powodów do obaw, ale mniejsze statki mogą szybko znaleźć się pod wodą, obrócić się o 360 stopni na któryś z boków, roztrzaskać o przybrzeżne skały lub – co gorsza – o inne okręty ze swej floty.

## HISTORYCZNA KAMPANIA

W AGE OF SAIL 2 do wyboru są trzy rodzaje rozgrywki: kampania, scenariusze i bitwy wieloosobowe. Po wybraniu tej pierwszej opcji przejmujemy dowodzenie nad brytyjską flotą z czasów jej zmagań z niesfornym francuskim konsulem o apetycznym imieniu Napoleon bądź amerykańską – z okresu wojny secesyjnej. Na początku pełnimy rolę zwykłego marynarza, którego zadaniem jest mycie pokładu, smarowanie trybów czy też obsługa urządzenia zwanego wiosłem (np. podczas trzytygodniowego rejsu do Norwegii;)) Cóż, trzeba czekać na swoją życiową szansę. Po ko-

© TAKE 2

# AGE OF SAIL 2

**Talonsoft od dawna przymierzał się do kontynuacji tej morskiej strategii. Zawsze jednak wynikały jakieś problemy. Największą barierą było środowisko 3D. Po wielu bojach produkcja AGE OF SAIL 2 została jednak ukończona.**

lejnych bitwach, nasze pagony zyskują dodatkowe belki i gwiazdki, otrzymujemy punkty (doświadczenie!), medale, awanse, no i – jakżeby inaczej – pieniądze. Ale aby zasłużyć sobie na to wszystko, trzeba bardzo ciężko pracować. Pod uwagę brane są nasze sukcesy w bitwach, ale także stosowana taktyka, spryt i skuteczność. Bardzo ważne są pieniądze (znowu!). Przydają się z okazji różnego rodzaju napraw, przy kupnie nowych statków i wszelakich wymianach. Misje odbywają się w różnych miejscach, więc zmusza to do stosowania coraz to nowszych rozwiązań taktycznych. Nikt przecież nie chce zetknąć się z przeważającymi siłami przeciwnika opodal jego (tj. wroga) portu. Oczywistym jest, że grozi to szybkim zatopieniem naszego masztowca. Musimy uważać także podczas przeciskania się przez różnego rodzaju kanały, bo tam często czekają różne sidła. Może się okazać, że wydostając się na pełne morze, wpływamy też wprost pod czyjeś armaty. Gra zmusza więc do ciągłych zmian taktyki i stałej kontroli sytuacji. Tu każda chwila nieuwagi może drogo kosztować.

Kiedy uda się już ukończyć kampanie, możemy zająć się scenariuszami, a przygotowano ich bardzo dużo, bo aż 100. Chociaż polecam je także jeszcze przed rozpoczęciem kampanii – jako trening różnego rodzaju bitew, ale tryb ten stanowi odrębną całość i wcale nie musi mieć nic wspólnego z jakąkolwiek fabułą. W kampanii mieliśmy do dyspozycji tylko flotę brytyjską i amerykańską, w scenariuszu możemy korzystać jeszcze z okrętów: Francji, Danii, Turcji, Hiszpanii, Rosji, Neapolu i Holandii.

W multiplayerowej sesji AGE OF SAIL 2 – ostatnim z dostępnych tu trybów rozgrywki – jednocześnie może brać udział aż szesnastu graczy. Każdy z nich ma możliwość gry jedną flotą razem z kumplem lub komputerem, ale można też zgrupować się pod jedną i tą samą banderą. Zwraca uwagę możliwości ustawień realizmu naszej zabawy. To, oczywiście, może być bardziej lub mniej przyjemne.

Możliwości, jakie daje nowy engine AGE OF SAIL, niejednego przyprawią o zachwyt– pierwszorzędna oprawa graficzną i dźwiękowa sprawia, że każde, nawet najmniejsze starcie na ekranie naszego komputera może być bardzo, ale to bardzo emocjonującym i widowiskowym przeżyciem. Producenci z niebywałą dbałością zajęli się różnego rodzaju portami, statkami, ladami. Możliwość dowolnego ustawienia kamery i wielu innych emocjonujących opcji gry pozwala zachłysnąć się nią długi czas. Po odpowiednim ustawieniu kamery możemy dostrzec całą krzątaninę, która odbywa się na pokładzie naszego okrętu. Kiedy chwilowo nie prowadzimy żadnej bitwy, możemy poznęcać się nad naszą załogą. Każemy jej np. rozwinąć żagle, po czym – gdy są w połowie wypełniania tegoż rozkazu – zmieniamy zdanie i nakazujemy go jednak zwinąć. Przy odpowiednim zbliżeniu będziemy mogli z uśmiechem na ustach obserwować, jak mali, nieświadomi naszej złośliwości marynarze wykonują w pocie czoła nasze idiotycznie sadystyczne polecenia.

Dźwięki w AGE OF SAIL 2 są bardzo realistyczne i doskonale ukazują nam to wszystko, co dzieje się wokół nas. Pisząc o stronie audio, nie można zapomnieć o muzyce, a ta jest po prostu rewelacyjna – dopasowana do wszystkiego, co nas czeka albo co już nas spotkało.

## POD PIRACKĄ BANDERĄ

Gorąco polecam tę grę zarówno wszystkim wilkom morskim, jaki i niepoprawnym szczurom lądowym. Jest to produkt, z którym można śmiało spędzić dość dużo nie przespanych nocy.

*Kapitan Nefliqus*

**Talon Software**

www.ageofsail.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

**OCENA: 8.5/10**

# WORMS WORLD PARTY

Dawno, dawno temu.. A może nawet tak całkiem niedawno, bo zaledwie kilka lat temu. Za górami, za lasami, pośród drapaczy chmur żył sobie mały chłopiec. Lubił grać. Bardzo lubił. Kończył każdą grę, jaka tylko wpadła mu w ręce. Aż w końcu, kiedy pewnego dnia przeglądał jedną ze swych ulubionych gazetek, zauważył, że nie wychodzi nic nowego, oryginalnego. Zasmucony, postanowił stworzyć własną grę – nietypową i tryskającą nowymi pomysłami. A kiedy już ją zrobił, postanowił poszukać szczęścia u wydawców. Trafił do zespołu Team 17. Chłopakom spodobał się pomysł i wydali tę gierkę. Jej tytuł brzmiał: WORMS. Sukces był ogromny. „Robale" pojawiły się na każdej szanującej się platformie do giercowania: począwszy od Amigi, poprzez peceta, PlayStation, a na GameBoyu skończywszy. Od tamtego czasu ta gra pojawiła się w kilku nowszych wersjach. Różnice były naprawdę minimalne. Teraz przyszedł czas na kolejną odsłonę.

## O CO CHODZI?

WORMS to, najprościej mówiąc, nowy SKORCH, tylko że z o wiele bardziej rozbudowanym arsenałem oraz serwujący sporą dawkę humoru. Na początku gry wybieramy sobie drużynę składającą się z czterech robaczków. Możemy wybrać jedną z gotowych lub stworzyć własną – co prawda „zmiany" będą się odnosiły wyłącznie do imion naszych bohaterów, ale jednak. Następnie lądujemy na ubitej ziemi, by dokonać dzieła zniszczenia. Idea tej gry jest banalnie prosta – wykończyć wroga, zanim on wykończy nas.

Do realizacji tego celu oddano nam całkiem pokaźny arsenał śmiertelnych zabawek. Mamy tu praktycznie wszystko: rakiety, pociski, granaty, shootgun, uzi, minigun, dynamit, miny itp. Jako że nasza ekipa jest porozrzucana po całym terenie, musimy się liczyć ze stratami.

## CO NOWEGO?

W WORMS WORLD PARTY mamy całą masę nowych zabawek, którymi będziemy dziesiątkować wroga. Na szczególne uznanie zasługuje Święty Granat Ręczny (Holy Hand Grenade) z Monthy Pythona. Jego siła rażenia jest po prostu niesamowita – jedynie, czego mi tu brakuje, to tylko kwestii z tego filmu: „A liczyć będziesz do trzech, nie dwóch, nie czterech, a trzech. Pięć jest wykluczone...". Grzechem byłoby pominięcie takich fajnych zabawek, jak metalowy osioł, który niszczy wszystko, aż nie przebije się do wody, czy też wybuchowa poczta. Innym fajnym gadżetem jest waza z dynastii Ming, która po rozbiciu potrafi zmieść nawet do 1/3 areny. Powracają wybuchowe banany, wściekłe krowy, wybuchające owce i inne cuda.

## OCZAMI ROBALA

Nie mogę napisać, że pod względem graficznym najnowsze „Wormsy" rzucają na kolana i powodują ślinotok. Grafika jest dwuwymiarowa – przyzwoicie i solidnie wykonana, ale 2D. Wszystko ślicznie animowane i w ogóle. Niestety, jak na dzisiejsze czasy to trochę za mało. W tej grze nic nie uległo zmianie od ostatniej części, a ta wszak została wydana już przeszło półtora roku temu. Fakt, wygląda to całkiem ładnie, a wygląd niektórych plansz może rozbawić. A jeśli otrzymujemy nową grę, to chyba możemy liczyć na jakiś postęp, prawda? Podobnie jest z audio, choć w tej kwestii trudno dokonać jakiejś rewolucji. Zarówno odgłosy, jak i kwestie wypowiadane przez robaczki są zabawne, czyli tak, jak to miało miejsce w poprzednich częściach. Do wyboru mamy całą masę podkładów w najprzeróżniejszych językach świata, w tym także naszym rodzimym.

## WERDYKT

Tego produktu broni jednak ogromna dawka miodu. Po prostu w WORMS WORLD PARTY się świetnie gra. Zwłaszcza gdy mamy z kim – wtedy zapominamy o odrobinę przestarzałej oprawie i innych niedociągnięciach. A w multiplayerze „Robale" naprawdę nabierają skrzydeł. Można grać zarówno na jednym komputerze, jak i przez modem czy też „linka". W „trybie samemu" zabawa idzie nieco słabiej, dlatego przygotowano zestaw misji dla pojedynczego gracza. Fakt, są one nieźle wykręcone, ale i tak nie dają takiej satysfakcji co gra z żywym przeciwnikiem.

WORMS WORLD PARTY to dobra gra, ale od swej poprzedniej części różni się jedynie kilkoma drobnymi dodatkami, a więc i ocena nie może być zbyt wysoka. Jeśli grałeś w WORMS ARMAGEDDON, to i ten produkt niczym Cię nie zaskoczy. Szkoda, że autorzy nie postarali się trochę bardziej.

*Ramza*

**Team 17**
www.team17.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 7.5/10**

© TEAM 17

# BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS

Królika Bugsa i Diabła Tasmańskiego nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Obydwaj byli już w ostatnich miesiącach bohaterami dwóch gier – interaktywnych układanek (puzzli) dla dzieci. Tyle że tam ich rola ograniczała się w zasadzie do sporadycznych animacji. BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS to zupełnie inna historia. Gra ma własny (w miarę sprawny) engine 3D i jest klasyczną platformówką w trzech wymiarach. Oczywiście, dla najmłodszych graczy.

## WYŚCIGI ZA MYSZĄ

Masz przed sobą nie lada problem do rozwiązania, a sprawcą całego zamieszania jest (jakżeby inaczej) kaczor Daffy. Został on wezwany przez Babcię, żeby przepędzić z jej laboratorium natrętną mysz. Gwałtowny pościg zakończył się karambolem z bardzo skomplikowaną maszyną, która zrobiła wielkie BUM!!!, przeniosła kaczora w czasie i się popsuła. Myszy, oczywiście, nic się nie stało. Twoim zadaniem będzie pozbieranie dziesiątek trybów, które przy okazji wybuchu zostały rozsiane po różnych epokach. Przy okazji możesz też ściągnąć z powrotem Daffy'ego.

## MECHANIKA

Engine nie jest tu może tak rozbudowany jak w innych grach TPP, ale w zupełności wystarcza tak prostej zręcznościówce. Zresztą, oprócz skakania i tak niewiele będzie Ci tu do szczęścia potrzebne. Tryby maszyny rozrzucone są po kilku krainach i okresach historycznych (zaczynamy od Azteków). Na pierwszym etapie musisz zebrać zaledwie 10 części, lecz potem sprawa staje się coraz trudniejsza. Niektóre leżą sobie spokojnie na ziemi, inne znajdują się na dnie zbiorników wodnych, jeszcze inne zaś są w posiadaniu różnych postaci. Z tymi ostatnimi jest najgorzej – trzeba najpierw delikwenta unieszkodliwić, a potem zabrać mu trybik. Często nie jest to takie proste, jakby się wydawało, gdyż gostkowie owi potrafią w razie potrzeby szybko uciekać, a po drodze w dodatku nieźle kluczyć.

## OSOBOWOŚCI

Interesującą cechą gry BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS jest to, że do dyspozycji masz tu dwie postacie. Zaczynasz jako królik Bugs, lecz w dowolnym momencie możesz przywołać Taza i przełączyć sterowanie na niego. Pomaga to uporać się z niektórymi zadaniami, gdyż diabeł tasmański jest szybszy i silniejszy (z kolei królik – zręczniejszy i sprytniejszy). Czasami potrzebna jest współpraca obydwu bohaterów. Zagadki nie są zbytnio skomplikowane – tak, zdecydowanie jest to gra zręcznościowa.

O ile engine jest w miarę dobry, o tyle trzeba przyczepić się do postaci oraz otoczenia. Mała liczba wielokątów, które przypadają na naszych przemiłych bohaterów, sprawia, że wyglądają oni nieco karykaturalnie, a w każdym razie daleko im do kreskówkowych odpowiedników. Również teren nie grzeszy nadmiarem szczegółów, a poza tym razi 16-bitowy kolor oraz nazbyt widoczne łączenia tekstur. Można by stwierdzić, że jest to gra niskobudżetowa, ale nie podejrzewam takiej firmy jak Warner Bros o braki gotówki. Mogłaby więc sobie pozwolić na nieco lepszych programistów i designerów. Rzeczy, o których mówię, nie są co prawda aż tak widoczne i irytujące, gdy akcja już Cię wciągnie i radośnie biegasz po etapach, lecz wprawny gracz momentalnie wychwyci wszystkie niedociągnięcia (a może to po prostu po spotkaniu z AMERICAN McGEE'S ALICE moje wymagania zbytnio wzrosły?).

Jest to zdecydowanie gra dla dzieci. Przypuszczalnie żaden gracz powyżej lat 10 nie uzna jej za wartą zachodu. Lecz z drugiej strony, jest to znakomita propozycja dla naszych pociech – kolorowa grafika, kompletny brak przemocy i krwawych scen oraz – chyba przede wszystkim – znani i lubiani bohaterowie kreskówek. Z pewnością każde dziecko doceni taką zabawę. Pomimo wszystkich niedociągnięć BUGS BUNNY & TAZ TIME BUSTERS uważam, że jest to interesujący tytuł.

*Frogger*

**Infogrames**
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

*Wraz do kompletu potrzebny tylko symulator Coca Coli i Popcornu*

# ORIGINAL WAR

W założeniach miał to być niekonwencjonalny RTS, w którym gracz nie będzie mógł konstruować budynków, trenować nowych żołnierzy, produkować jednostek ani wydobywać surowców. I tak się stało, wszystkie wyżej wymienione sprawy dzieją się w tle. Co więc takiego oryginalnego oferuje nam wojna w ORIGINAL WAR?

## MISJA SPECJALNA

Nie jest istotne to, jak się nazywasz. Ważne, że jesteś komandosem, wyszkolonym do wykonywania zadań specjalnych. Świat, w którym przyszło Ci żyć, nie należy do najspokojniejszych, więc na brak pracy nie możesz narzekać. Jednak walki z gangami i całymi armiami terrorystów wydają się być pestką w porównaniu z misją, na którą masz być właśnie wysłany. Problem jest podwójny – po pierwsze zaginęły zmagazynowane zasoby syberytu, po drugie odnalazły się, ale... w przeszłości odległej o 2 miliony lat! Nietrudno odgadnąć, że musisz odbyć niebezpieczną podróż w czasie, a następnie odnaleźć złodzieja i skradzione dobra. Grupa operacyjna już powstała i w chwili obecnej znajduje się w niedalekiej przeszłości, gotując się do skoku w bardzo odległe epoki. Niezwłocznie zostajesz oddelegowany w rejon jej zakwaterowania i jako ostatni wkraczasz do wehikułu czasu. Jak zwykle, coś nie poszło po myśli naukowców i właściwie nie masz zielonego pojęcia, gdzie się znajdujesz, w jakim czasie i czy kiedykolwiek uda Ci się powrócić do domu. Nie będziesz jednak długo się nad tym zastanawiał, bo w mgnieniu oka pojawiają się uzbrojeni w nowoczesną broń terroryści, z którymi będziesz musiał stoczyć walkę o przeżycie.

## REAL TIME ROLE PLAYING?

Producent OW, firma Altar Interactive, zapragnął pójść śladem Blizzardu i stworzyć grę z nowego podgatunku strategii – hybrydę RTS i RPG. Niestety, jak to zwykle bywa z naśladowcami, efekt nie jest przekonujący. Gracz ma pod kontrolą od jednego do kilkunastu bohaterów, przy czym najważniejsza jest postać głównego herosa – kiedy ten zginie, przygoda się kończy. Oczywiście, należy dbać o każdego członka swojego zespołu, gdyż nie wiadomo, kiedy dostanie się jakieś posiłki bądź zwerbuje kogoś do swej wesołej kompanii. Co ważniejsze, prawie każda postać błyszczy jakąś określoną specjalnością, tak więc trzeba być przewidującym i starać się zachować przy życiu wszystkich, a kiedy nie jest to możliwe – poświęcić tego, kto może okazać się najmniej przydatny.

I tu pojawia się jeden z wielu kłopotów z tą grą. Nie jest możliwe utrzymanie przy życiu całej drużyny zbyt długo. Pierwsza lepsza potyczka kończy się śmiercią przynajmniej jednego członka grupy i poważnymi ranami u reszty. W efekcie prowadzi to do niecekawej sytuacji, w której nawet przeciwnik, który z pozoru nie wygląda na groźnego, może nas w mgnieniu oka wystrzelać jak kaczki. Poważnym problemem jest też sposób prowadzenie rozgrywki. Bardzo częste przerywniki dialogowe niejednokrotnie potrafią wybić z klimatu i doprowadzić do szewskiej pasji. Na szczęście walki nigdy nie są stopowane przez tego typu rzeczy i można je toczyć w spokoju. Oczywiście, z każdą chwilą, którą członkowie naszej grupy przeżyją, będą zyskiwać dodatkowe punkty doświadczenia, pozwalające na rozwijanie danej postaci. W późniejszych etapach gry naprawdę żal jest stracić dobrego i wyszkolonego żołnierza.

## EPITAFIUM

Z początku wydawało mi się, że ORIGINAL WAR będzie naprawdę dobrą grą. Ciekawie zilustrowane wprowadzenie do rozgrywki. Grafika, która łączy najlepsze elementy JAGGED ALLIANCE i KRUSH KILL AND DESTROY, również z początku przemawiała za. Szkoda tylko, że na dłuższą metę gra jest bardzo męcząca dla wzroku. Sami chyba przyznacie, że wizerunek kosmatych pikseli nie jest tym, co by się chciało w grach nowego tysiąclecia oglądać. Dla ludzi cierpliwych, wytrwałych i uwielbiających gry ekstremalne jest to jednak produkt wymarzony. Chwilami potrafi doprowadzić do szału bardziej niż nieudany skok na bungie.

*Nefliqus*

**Virgin Interactive**

www.ariginal-war.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 200, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

# TIMES OF CONFLICT

Jest to jedna z tych gier, które łączą w sobie kilka różnych gatunków. Co prawda, TIMES OF CONFLICT to przede wszystkim RTS, lecz zawiera również elementy strategii turowej. Całość przypomina nieco SHOGUNA – duża mapa całego terenu podzielona na prowincje, spore ikony (a może raczej figurki) przedstawiające Twoje armie, oznaczone na odpowiednie kolory obszary zajęte przez którąś ze stron konfliktu i pola bezpańskie, które dopiero czekają na swojego zdobywcę. Nie muszę dodawać, że tego typu rozwiązanie mieliśmy już w DUNE 2, protoplastce wszystkich gier RTS. Ale cóż, pewne rzeczy ciężko jest zmienić.

## FABULARNA TABELKA

Jeżeli chodzi o fabułę i zasady gry, można by w zasadzie wypełnić formularz, zamiast pisać jakikolwiek tekst na ten temat. Wyglądałby on mniej więcej następująco: miejsce akcji – planeta Edhaer, czas – bliżej nieokreślona przyszłość, strony konfliktu – Gildia (nieokrzesani barbarzyńcy, słuchający się rady plemiennej i szamanów), Fundacja (republika zarządzana przez demokratycznie wybranego prezydenta) i Alliance (banda renegatów pod przywództwem psychopatycznego Mastera, podobnego z wyglądu i zachowania do Bisona ze STREET FIGHTERA). Jest też oczywiście i „tajemnicza substancja", której złoża dają klucz do władzy. Mamy tu konstruowanie budowli, mamy produkcję jednostek (piechota, czołgi i kilka latających maszynek). Krótko mówiąc – w TIMES OF CONFLICT jest wszystko to, co powinno się znaleźć w klasycznej grze typu RTS.

## WOJNY PO LATACH

Po długiej i wyczerpującej wojnie wszystkie trzy wzmiankowane wyżej strony zawarły pokój. Nie trwał on jednak zbyt długo, a czas jego trwania został spożytkowany na uzupełnienie strat i zaplanowanie nowych kampanii. Jedna z nich zaczyna się właśnie teraz i masz w niej wziąć bardzo czynny udział.

Zaczynasz od wyboru jednej ze stron konfliktu, po czym zostajesz wprowadzony w tajniki planu przez dowódcę. Razem z Tobą do boju stają trzej generałowie, każdy z nich ma po jednej armii (czyli w sumie macie cztery). Planowanie ataku polega w zasadzie tylko na przesunięciu figurek reprezentujących armie na żądane pole, potem wgrywa się plansza i rozpoczyna bitwa (od tego momentu mamy RTS). Przypomina to CHRONICLES OF THE BLACK MOON, BRAVEHEART czy wspomnianego już wcześniej SHOGUNA.

Na głównym ekranie można również uzupełniać stan liczebny poszczególnych armii (jeżeli możesz sobie na to pozwolić), ewentualnie możesz też porozmawiać z którymś ze swoich generałów.

## KAMERY

Pod względem sterowania TIMES OF CONFLICT nie różni się niczym od setek innych podobnych produkcji. Kamerę można obracać o 360 stopni, zbliżać i oddalać, można też wybrać, na jakiej wysokości będzie ona umieszczona. Niestety, sterowanie kamerą za pomocą ikon umieszczonych na ekranie jest koszmarnie niewygodne, dużo lepiej robić to za pomocą klawiszy. U dołu ekranu znajdują się panele, informujące o stanie aktualnie zaznaczonej jednostki i jej dowódcy. System dość przejrzysty. Bez zarzutów.

Grafika prezentuje się stosunkowo ładnie – jest akcelerowana, kolorowa. Jest jednak kilka szczegółów, do których można by się przyczepić, na przykład mało ciekawie zrobione niebo, kiepski wygląd piechoty przy maksymalnym zbliżeniu czy „klockowatość" wszelkich pojazdów (wyglądają jak zabawki z „kinder jajka"). Ładnie wykonane są natomiast wszelkie efekty świetlne, w tym wybuchy i strzały z broni energetycznej.

TIMES OF CONFLICT mógłby być całkiem niezłą grą, gdyby nie wtórność. Grając w to, ma się podobne wrażenia jak przy oglądaniu 249. odcinka brazylijskiego serialu – wszystko już gdzieś wcześniej było, i to przeważnie w kilkunastu różnych odmianach. Stąd też stosunkowo niska ocena – wynika właśnie z braku oryginalności niż z jakichś konkretnych błędów. Zdecydowanie pozycja tylko i wyłącznie dla zatwardziałych fanów gatunku.

*Frogger*

**Microids**
www.microids.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

# MAGIC THE GATHERING
# MAGIC STARTER

Opisywana tu gra, a właściwie multimedialny CD-ROM do gry Magic: The Gathering (edycja V i VI), stanowi tak naprawdę część karcianego zestawu startowego – Magic® STARTER Trading Card Game, oprócz kompaktu zawierajacego standardowo: dwie talie, dwa boostery po 15 kart, specjalną kartę kolekcjonerską, dwie instrukcje do gry, podręcznik zasad i dwie plejmaty do gry z krążkami do liczenia punktow.

## „MAGIC"...

Jest to, oczywiście, gra na podstawie znakomitej karcianki o tym samym tytule. Wprawdzie zrezygnowano z różnych dodatków, ale jest też cała masa programów towarzyszących: kurs podstawowy i porady dla zaawansowanych, zasady oraz zestaw filmików, tapet i wygaszaczy ekranu. Najważniejszy jest katalog 350 kart VI edycji (czyli obecnie obowiązującej), z dużymi zdjęciami, dokładnymi opisami i poradami. Można je wydrukować i nakleić na commony. Co prawda z czymś takimi nie zostaniemy dopuszczeni do turnieju, ale w grze towarzyskiej można przetestować.

Rozgrywka toczy się na jednym ekranie, symulującym stół wraz ze wszystkimi akcesoriami. Naprzeciw siebie siada dwóch graczy. Jako potężni magowie mają po 20 pkt. życia. Trzeba zabić przeciwnika zadając mu 20 ran. W tym celu wystawia się stworki i artefakty, a także rzuca zaklęcia. Wszystko to wymaga określonej ilości many, te zaś dają tzw. lądy – można wystawic tylko jeden takowy na turę. Są dwa rodzaje tali: szybkie i wolne. Pierwsze – agresywne w początkowej fazie gry – bazują na „tanich" stworkach i zaklęciach. Drugie – na początku defensywne – blokują ataki i minimalizują obrażenia, za to później – głównie dzięki bardzo potężnym stworkom – są nie do zatrzymania.

Wystawiasz lądy, zagrywasz stworki i zaklęcia, każesz „potworkom" atakować lub blokować i tak w koło. Niby banalne, ale naprawdę jest tu wiele możliwości taktycznych.

## ...I JEGO SYMULATOR

Komputerowa gra MAGIC THE GATHERING: MAGIC STARTER została podzielona na etapy (odpowiadające misjom w standardowej grze), podczas których toczysz pojedynki o rosnącym stopniu trudności. Nie dość, że talie coraz bardziej skomplikowane, to jeszcze przeciwnik staje się silniejszy, „sprytniejszy" i zaczyna oszukiwać. Najbardziej denerwująca jest „plansza", na której komputer ma trzykolorowy deck, złożony zarówno z zaklęć tanich, jak i bardzo drogich. Dziwnym „trafem" na początku dochodzą mu tylko te, które wymagają znikomej ilości many i w dodatku w kolorze właśnie wystawionych lądów. Zwykle za taką nieuczciwość obcinam parę punktów z oceny, ale tym razem przymknę na to oczy. Po prostu MAGIC STARTER jest tylko przeniesioną na ekrany komputerów karcianką, a tam z zasady wygrywa ten, kto ma lepsze karty, wiele się tu nie da zrobić i powyżej pewnego pułapu poziom trudności daje się podnieść jedynie poprzez ingerencję w „rękę".

## BAWIĄC - UCZYĆ

Tę grę wyróżnia świetny system pomocy. Na początku serwuje się nam bardzo długi i śmieszny film treningowy, potem tutorial wyjaśniający zasady gry i znaczenie podstawowych kart. Za rączkę program przeprowadza nas przez grę pokazową, w czasie której nie tylko mówi, co należy zrobić i jak, ale również po co. Dzięki temu nauka jest bardzo skuteczna. Później zaś jesteśmy już rzucani na głębokie wody, ale nawet w standardowym trybie, gdy w użyciu pojawi się jakaś „nowa" karta z niespotykanymi wcześniej zdolnościami, to od razu towarzyszy jej ramka, która bardzo zwięźle i jasno wyjaśnia w czym rzecz. Mimo swego skomplikowania gra jest przez to bardzo przyjemna.

## MARKET

Oczywiście, autorzy mieli w tym swój ukryty cel. Wszak firma Wizards of the Coast wchodzi przebojem na rynek gier komputerowych (maczała np. palce w BALDURS GATE 2, a teraz chce uszczknąć trochę graczy dla swojego flagowego produktu). Przedstawia wiec nam wspaniały świat: od wizji wielkich wygranych (sumy, jakie zgarniali najlepsi gracze w MTG, są podawane w przerywnikach filmowych) do stworzenia przekonania, że Magic the Gathering jest grą o prostych zasadach. Rzeczywistość ma się jednak trochę inaczej, więc zanim polecisz do sklepu po talię, porozmawiaj ze sprzedawcą.

*Ator*

**Wizards of The Coast**
www.wizards.com

DYSTRYBUTOR PL – ISA
STRONA PL – www.isa.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# THEME PARK INC

Ktoś, kto śledzi internetowe zapowiedzi nowych gier tandemu Bullfrog/EA, może poczuć się nieco zagubiony. Dowiedzieć się z nich może bowiem, iż przez ostatnie siedem lat wydano pięć gier z serii THEME PARK. Tymczasem nijak nie przypomni sobie, aby grał w więcej niż trzy (i to wliczając tę recenzowaną dzisiaj). Uporządkujmy nieco ten bałagan.

## SIM? NIE SIM?

W roku 1994 powstał THEME PARK – jedna z pierwszych „niepoważnych" strategii, która pozwalała zająć się poważnym przedsięwzięciem, jakim jest park rozrywki (polski termin „wesołe miasteczko" jakoś mi nie pasuje do tego kombinatu). W zeszłym roku ukazał się sequel – THEME PARK WORLD – zdecydowanie rozszerzający pole działania wirtualnego menedżera. Teraz nadszedł czas na trzecią grę z serii – THEME PARK INC. A skąd owo wspomniane na początku zamieszanie? Otóż za Wielką Wodą drugą i trzecią z tych gier wydano jako SIMTHEME PARK oraz SIMCOASTER (mimo iż z SIM-ulacjami Maxisa nie mają one nic wspólnego!). Cóż, polityka koncernów jest niezgłębiona.

Wcielasz się więc w postać kierownika wesołego miasteczka. Tereny oddane Ci pod zabudowę podzielono na trzy strefy – Krainę Wynalazków (tu zaczynasz), Krainę Polarną oraz Arabskie Noce. Przejścia pomiędzy nimi otwierasz, wykonując zadania (określane tu jako „wyzwania"), za które otrzymujesz tzw. „złote bilety", uruchamiające dodatkowe atrakcje. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda jak w THEME PARK WORLD. Jednak nie do końca tak jest – wprowadzono kilka modyfikacji.

## NOWOŚCI

W TPW poszczególne krainy były rozmieszczone na wyspach – tu są na planie koła, wszystkie ze sobą połączone. Tam gra była liniowa – wykonywałeś zadania w jednej krainie, przechodziłeś do następnej. Tu skaczesz pomiędzy nimi, często udostępnienie kolejnego obszaru wymaga np. wykonania danego zadania w Wynalazkach, a następnie także w Nocach. I wreszcie same zadania – tym razem nie spadają niczym grom z jasnego nieba, a poza tymi obowiązkowymi masz też garść dodatkowych i sam wybierasz, co chcesz zrobić i kiedy – masz więc czas na przygotowanie. Ich treść jest dość typowa – przyciągnąć tylu to a tylu klientów, utrzymać odpowiedni poziom ich zadowolenia, przejść kontrolę techniczną urządzeń itd.

Poza tym THEME PARK INC to po prostu kolejna gra z serii – budujesz masę atrakcji, nadzorujesz ich funkcjonowanie, zatrudniasz personel, zlecasz opracowanie nowych rozwiązań, ustalasz ceny poszczególnych przejażdżek czy gadżetów w sklepikach, wpływasz na jakość oferowanego towaru. Jednym słowem – dbasz o dochody. Od czasu pierwszego TP niewiele się pod tym względem zmieniło. Widać dbałość producentów o szczegóły – zarówno grafika, jak i interfejs są dopracowane w każdym calu. Błyskawicznie można dotrzeć do właściwego menu, wszystko jest przejrzyste, a liczba modyfikowalnych parametrów zanadto nie komplikuje obsługi.

## KAMKODER

Grafika – no cóż... Rewelacja! O ile początkowo brakowało mi zupełnie swobodnej kamery (kąta jej nachylenia nie można zmieniać dowolnie, podczas przybliżania przyjmuje jeden z góry narzucony), to później w zupełności zrekompensowała to opcja określana jako „kamkorder" – możliwość przechadzania się z kamerą po parku czy też wsiadania do dowolnej kolejki.

Gra nie bez przyczyny nosi w USA nazwę SIMCOASTER. To właśnie wszelkiej maści kolejki są największą atrakcją tego parku. Kolejne ich odmiany wymyślają naukowcy, a za każdym razem ich konstrukcje można do woli modyfikować – czy to „na żywo" podczas gry, czy też w specjalnym module projektowym. I dopiero wtedy, na własnych błędach, człowiek się uczy, iż porządna, ekscytująca kolejka to wcale nie taka prosta sprawa.

THEME PARK INC. raczej nie jest grą przełomową. Owszem, rozbudowuje elementy znane z THEME PARK WORLD, daje garść nowych pomysłów, jednak całość nie zwala z nóg. Owszem, to produkt solidny, z całą pewnością zainteresuje amatorów poprzednich tytułów, także nowi gracze nie będą rozczarowani. Jednym słowem – bardzo przyzwoita siódemka.

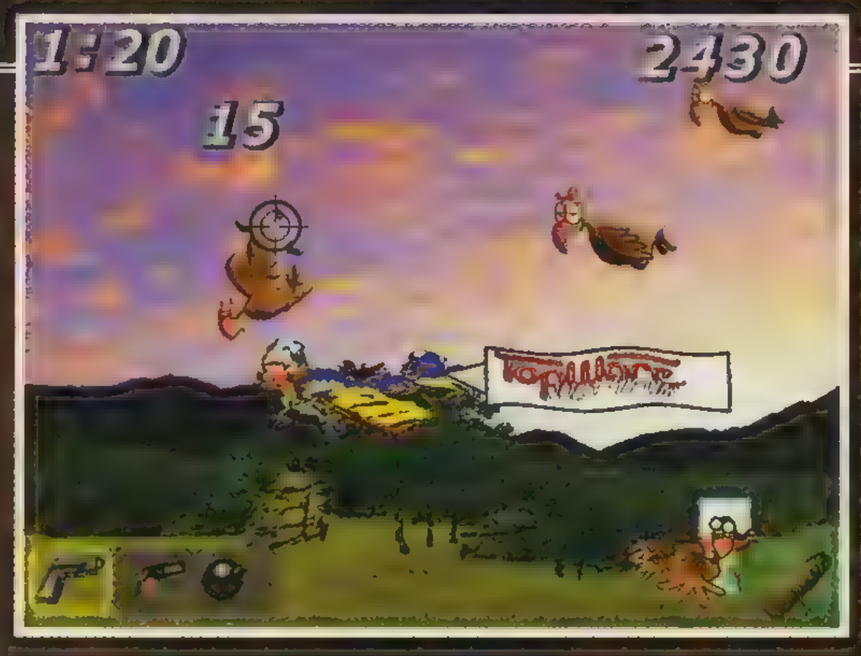
*Pooh*

**Electronic Arts**
www.themepark.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

© EA



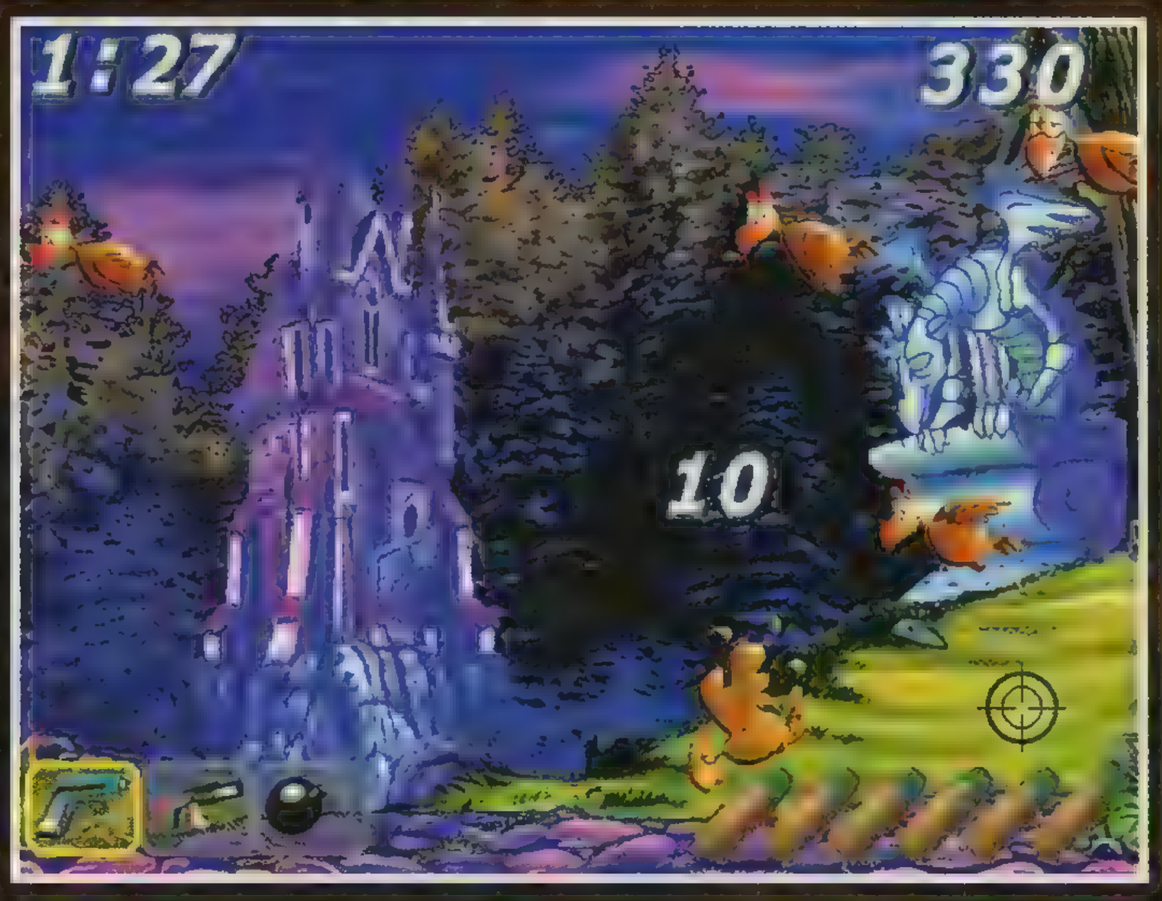

# KURKA WODNA PL

za pomocą bomby zlikwidujemy wszystkie cele w okolicy. Sterowanie nie sprawia większych kłopotów. Myszką celujemy, jej lewym klawiszem strzelamy, a prawym przeładowujemy pistolet. Kursory służą do zmiany broni oraz przesuwania (poziomo) planszy.

Ten pomysł został ciekawie zrealizowany pod względem graficznym i muzycznym. Zarówno tła, jak i kurki są bardzo kolorowe – chociaż średniej jakości. Scenerie (zamek, plaża, góry, polana, kosmos itp.) można uzupełnić własnymi malunkami bądź ściągnąć je z Internetu. Zabawne głosy kurek oraz przygrywająca w tle muzyczka tworzą zaś humorystyczny klimat.

Dochodzę do tego niemiłego momentu, gdy trzeba recenzowanej grze wystawić ocenę. Cóż, pomysł w sumie bardzo prosty, momentami chyba nawet za bardzo, ale wykonanie przyzwoite. Nie można porównywać KURKI WODNEJ z innymi tytułami, bo odpowiedników praktycznie nie ma. Aby sobie ułatwić pracę, o pomoc poprosiłem młodsze rodzeństwo. Na moje nieszczęście! Nie spodziewałem się aż takiego entuzjazmu i zaangażowania! Jeszcze teraz, kiedy piszę te słowa, słyszę: „Puść mi KURKĘ!!!". Wydaje się, że o to właśnie chodziło autorom tej gry – aby młodzi dobrze się bawili. I chociaż nie uczy ona niczego konkretnego – poza refleksem i cierpliwością – to dostarcza mnóstwo radości. Brak jakiejkolwiek przemocy, duża dawka humoru, możliwość gry w Internecie, a także niska cena (niespełna 20 zł!) przemawiają za KURKĄ WODNĄ.

*Valpurgius*




Firma Topware Interactive powiększa długą listę swych dokonań o kolejny tytuł. KURKA WODNA to gra bardzo prosta, która oferuje zabawę w sam raz dla młodszych graczy.

Naszym zadaniem jest tu zestrzelenie jak najszybciej odpowiedniej liczby latających kurek – najczęściej w dwie minuty trzeba zdobyć 1000 punktów. Nadwyżka czasu przechodzi do następnego poziomu. Tych ostatnich jest 5. O ile pierwszy i drugi są stosunkowo łatwe, o tyle od trzeciego wzwyż trzeba wykazać się refleksem i zręcznością. Standardowy pistolet jest bronią wystarczającą, jeśli tylko ma się celne oko. Karabinek jest już o wiele mocniejszy i można nim ustrzelić kilka kurek naraz. Zaś

**Net-Games**
www.kurkawodna.pl

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'98/ME/2000 Min. Pentium 166MMX, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

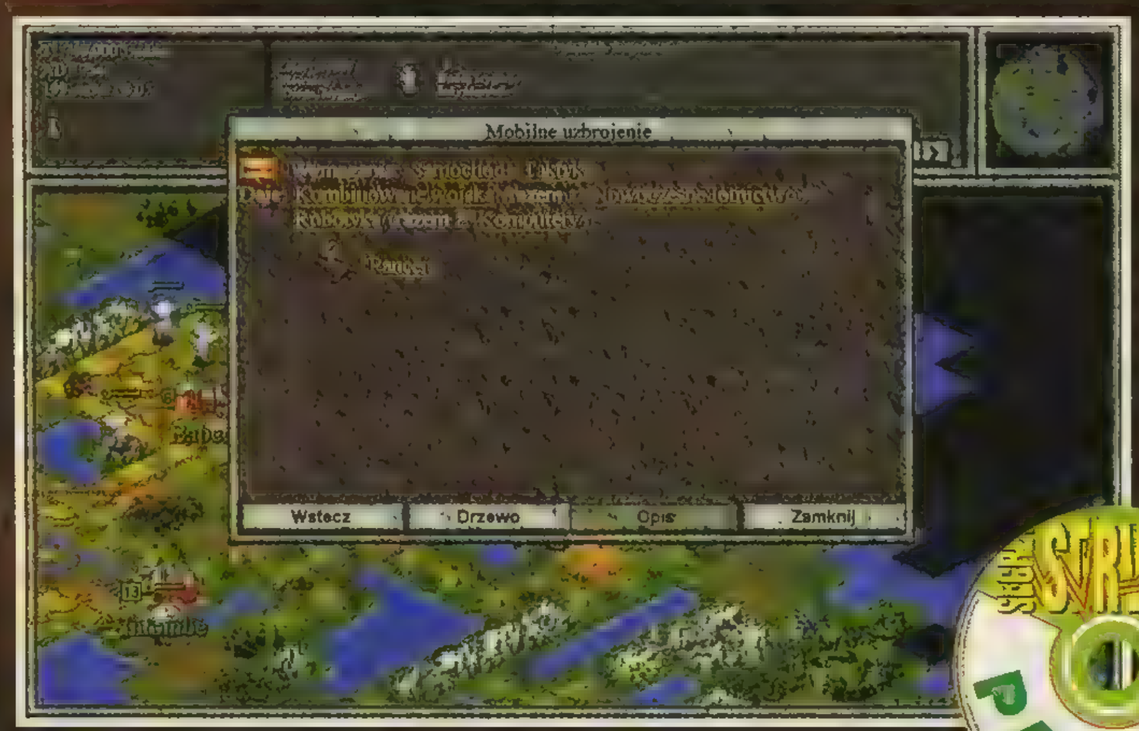
# CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU PL

Przyzwyczaiłem się już, że emblemat CD Projektu na pudełku gry gwarantuje wysoką jakość lokalizacji. Niestety, coraz częściej rozczarowuję się.

Podstawowy błędem przy spolszczaniu gry CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU była chyba zła koordynacja działań. Wyraźnie widać, że tłumaczy było kilku i każdy odwalił swoje, nie wiedząc, co robi reszta. Potem ktoś to posklejał i oto efekt – pełno rozbieżności w nazwach własnych. W opisie działania wieży maga czytamy, iż jej efekt kumuluje się z biblioteką mędrca. Ale w menu miasta taka struktura nie istnieje! Jest za to biblioteka mędrców. Na stronie 55. instrukcji czytam, iż w trybie fantasy odpowiednikiem demokracji jest Wielkie Prawo. W grze natomiast mamy... Państwo Prawa. Takie błędy są tu nagminne. Większość śmieszy, ale część utrudnia rozgrywkę.

Nazewnictwo jednostek czasem wywołuje uśmiech (Wiedźmiak, czyli wiedźma płci męskiej), czasem jednak zbija z nóg. Drogi Czytelniku! Czy wiesz, co to jest np. Alting? Często brak adekwatności nazw. W trybie fantasy możemy wyprodukować balistę, która nosi miano... katapulty. Kuleje znajomość etymologii. Np. „czarnoksiężnik" wywodzi się od słów czerń i ksiądz (kapłan). Wypadało by więc użyć tego słowa w stosunku do kogoś, kto oddaje cześć złym bogom, a nie maga. To jednak błąd tak powszechny, że można go chyba przemilczeć. W oryginalnej grze niewiele było tekstów mówionych, ale mimo wszystko należało je chyba przełożyć? A tu w pewnych sytuacjach słyszymy serię z karabinu maszynowego i „Get up! Get up!". Czarę goryczy przepełniają literówki (np. mechanizm żegarowy), które występując w znacznej gromadzie, sugerują wręcz arogancję tłumaczy.

Tłumaczenie gry CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU oceniam bardzo nisko. Z braku miejsca nie byłem w stanie wymienić nawet połowy kategorii występujących tu byków. Można jednak zaryzykować stwierdzenie, że jest tu więcej błędów niż poprawnych form językowych.




*Ator*

**MicroProse**
www.microprose.com

DYSTRYBUTOR PL – CDPROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 8/10**
**LOKALIZACJA: 4/10**

# ENEMY ENGAGED RAH66 COMANCHE VS KA-52 HOKUM PL

Stało się. Mamy oto pierwszy na polskim rynku gier komputerowych w pełni zlokalizowany symulator lotniczy. Zanim się ukazał, dręczyły mnie poważne obawy, jak wyjdzie lokalizacja, okazało się jednak, że spolszczenie nie zaszkodziło tej wspaniałej grze.

ENEMY ENGAGED RAH66 COMANCHE VS KA-52 HOKUM wreszcie pojawił się na naszym rynku. Opóźnienie bardzo duże, ale warto było czekać. Najpierw gra miała być rozpowszechniana przez IM Group, potem okazało się, że wydawcą jest Topware. Na koniec plota o lokalizacji. Swego czasu zastanawiałem się, jak będzie wyglądała pierwsza pełna lokalizacja symulatora i moje wnioski nie były zbyt optymistyczne. Obawy okazały się jednak płonne. Instrukcję, teksty odpraw, menu i komunikaty przetłumaczono bardzo dobrze i bez większych uchybień w terminologii lotniczej. Wprawdzie można znaleźć kilka błędów, ale ogólne wrażenie jest niezłe. Całą awionikę (HUD, MFD, kontrolki na tablicy rozdzielczej) pozostawiono w wersji angielskiej. I dobrze! A obawiałem się właśnie, że jakiś nawiedzony osobnik postanowi tłumaczyć „cały śmigłowiec". No i wreszcie komunikaty radiowe. Myślałem, że nie będę mógł przestawić się na język polski w eterze, ale obeszło się bez komplikacji. Do ich treści można mieć zastrzeżenia, zwłaszcza do niektórych elementów frazeologii, ale nie jest to za bardzo słyszalne. Większe zastrzeżenia budzi kiepski akcent w komunikatach po rosyjsku. Bardziej przypomina to język z okolic Białegostoku. Dla osobników, który wolą wsłuchiwać się w komunikaty radiowe w języku Churchila, pozostawiono jednak możliwość zmiany wersji.

ENEMY ENGAGED RAH66 COMANCHE VS KA-52 HOKUM jest obecnie najlepszym symulatorem śmigłowca. Łączy dobrą mechanikę lotu, realistyczne pole walki i doskonałą grywalność. Do tego ma bardzo dobrą grafikę i dźwięk. Polska lokalizacja wyszła temu programowi tylko na dobre. Udało się uniknąć błędów, a ułatwiono korzystanie z programu. Moim zdaniem ta gra to obowiązkowa pozycja na liście zakupów każdego symulotnika. No, chyba że ktoś wyjątkowo nie cierpi śmigłowców. Z drugiej strony, choć mnie samego jeszcze 5 dni temu niezbyt bawiło uganianie się za wrażymi czołgami, to ta gra zmieniła moje podejście.

*TopGun*

**Empire**
www.empirelight.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

**OCENA: 8/10**
**LOKALIZACJA: 8/10**

# PUZZLE STATION PL

Wydawane obecnie gry zazwyczaj oferują świetną grafikę i multum możliwości rozgrywki – fascynującą przygodę dla jednego gracza lub pełen napięcia pojedynek w sieci. W tej bogatej ofercie trudno odnaleźć gry logiczne. No bo i cóż można wymyślić lepszego od TETRIS? A jednak... jest! PUZZLE STATION – bajecznie kolorowa, humorystyczna gra, która oferuje mnóstwo przedniej zabawy.

Reguły są proste – trzeba tak dobierać widoczne na ekranie kwadraty, aby obok siebie znalazły się cztery w tym samym kolorze. Na górze zawsze mamy kilka do wyboru. Układamy je parami w taki sposób, by uzyskać zestawienie dwóch kolorów, a następnie dokonujemy „zrzutu". Zawsze spada po dwa klocki, a ich zniknięcie daje nam punkty oraz wolną przestrzeń na tablicy (nietrudno domyślić się, iż jej zapełnienie jest równoznaczne z końcem zabawy). Zlikwidowanie jednych klocków powoduje opadnięcie drugich, trzecich (jeżeli znajdowały się nad znikającymi), to znowu zmienia ułożenie pozostałych i... znów trzeba pokombinować. Kombinacji może nie jest za wiele, lecz przecież nie o to chodzi.

PUZZLE STATION to gra jak najbardziej logiczna, ale też kształcąca zręczność. Są tu dwa tryby rozgrywki – arcade oraz puzzle. W tym pierwszym trzeba spowodować zniknięcie odpowiedniej ilości klocków przed upływem określonego czasu. Mamy tu 10 światów, a w każdym po 10 plansz. W puzzlach mamy limit ruchów. Trzeba umiejętnie dobrać klocki i zrzucić je w taki sposób, by spowodować zniknięcie pozostałych. O ile pierwszy tryb jest stosunkowo prosty (na jeden wieczór), o tyle w tym drugim trzeba ruszyć głową. Nie raz przyda się zasób cierpliwości... i szarych komórek.

PUZZLE STATION pozwala doskonale się rozluźnić – czy to w pracy (ups!), czy w domu, a przecież po ciężkim dniu nie mamy ochoty siedzieć przed komputerem dłużej niż godzinkę. Tę grę mogę śmiało polecić zarówno rodzicom, jak i ich pociechom, bo jestem niemal pewien, iż każdemu przypadnie do gustu, również ze względu na świetną oprawę graficzną i muzyczną. PUZZLE STATION należy do tych gier, których nigdy nie kasujemy z dysku...

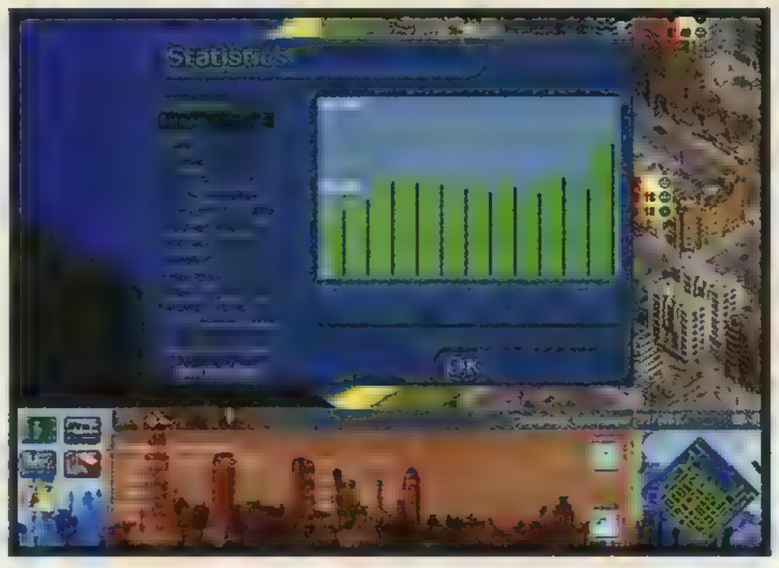
*Valpurgius*

**Ninai Games**
www.puzzlestation.topware.pl

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'98/ME/2000 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

**OCENA: 8/10**

# TRAFFIC GIANT GOLD

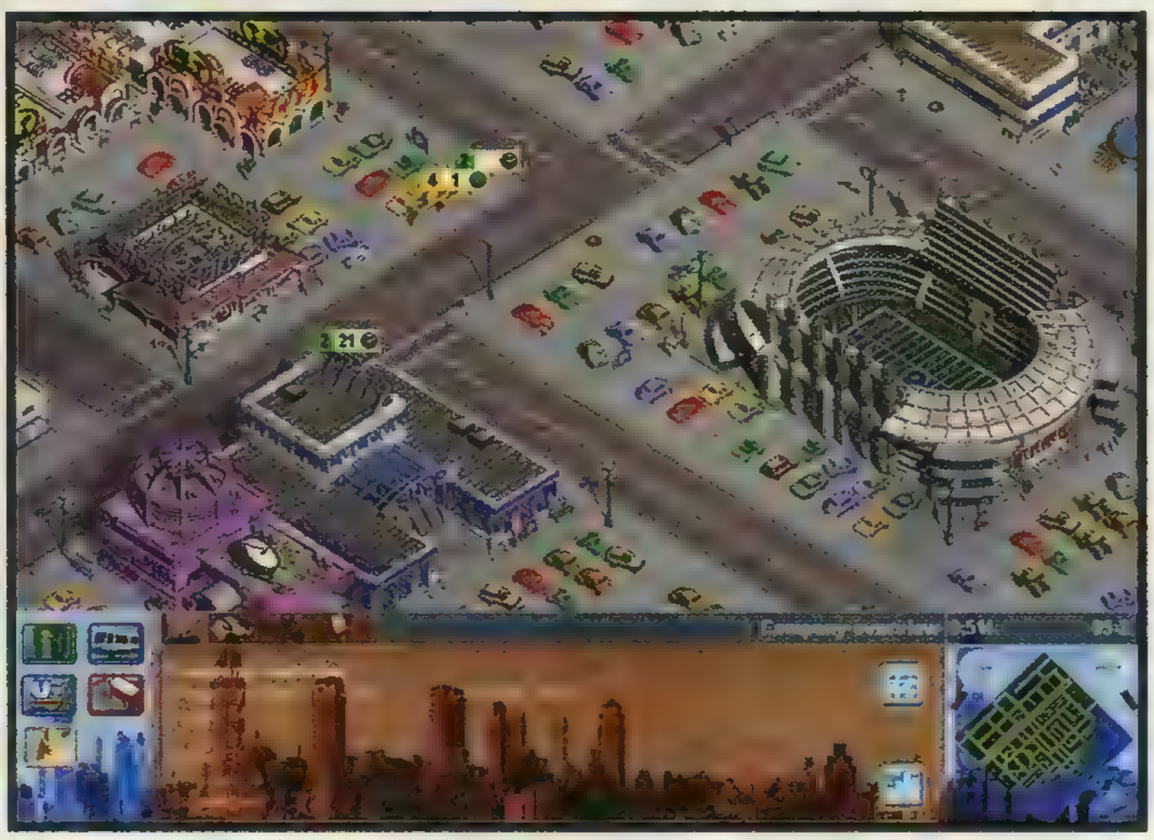


Często czekając na przystanku na autobus, myślałem, że gdybym to ja zajmował się transportem publicznym, to na pewno bym to wszystko dużo lepiej urządził. Z pomocą przyszedł mi komputer i gra TRAFFIC GIANT. W efekcie spotkania z nią spędziłem długie godziny na konstruowaniu własnej sieci miejskiej komunikacji. Jako że jej recenzję znajdziecie w SS 83, tutaj tylko krótkie przypomnienie, o co chodzi.

Mamy dwa tryby gry: endless i campaign. W tym pierwszym można stać się rekinem biznesu transportowego lub członkiem władz miejskich, odpowiedzialnym za rozwój komunikacji publicznej i likwidację korków. Większym wyzwaniem jest jednak drugi tryb. Tu w odpowiednim limicie czasowym mamy wypełnić określone zadania: powiększyć kapitał firmy, odpowiednio zredukować korki etc. TRAFFIC GIANT ma jedną zasadniczą wadę: miasta się nie rozwijają (tak jak np. w TRANSPORT TYCOON) i choćbyśmy grali nawet ze 20 lat, to wszystko jest ciągle tak samo. Mimo to zarówno u nas, jak i na Zachodzie gra miała raczej przychylne oceny. Zarzucono jej co prawda mniejszą złożoność, niż było to w wiekowych już TRANSPORT i RAILROAD TYOON, ale zapewniam, że jest tu sporo miodu. Niestety, jak dotąd produkt ten nie został wydany w Polsce, a szkoda. Na szczęście CD Projekt podpisał już z JoWood umowę, której efektem będzie pojawienie się na polskim rynku gry pt. TRAFFIC GIANT GOLD w wersji w pełni zlokalizowanej. Pakiet będzie obejmował wersję podstawową gry i dodatkowe misje. Nad nimi to właśnie spędziłem kilka ostatnich dni.

Zaofiarowano nam tu zarówno nowe kampanie, jak i mapy (te ostatnie do trybu endless) – ogółem mamy teraz do dyspozycji 47 lokalizacji, wśród których są między innymi miasta amerykańskie. Największe z nich liczy sobie 50 tys. mieszkańców, co jak na TG jest liczbą ogromną, gdyż średnia to zwykle jakieś 15 tys. Plansze są duże i różnorodne – przynoszą trochę nowych krajobrazów i budynków. Jedno z miast przedzielone jest np. szeroką rzeką, poprzecinaną kilkoma zakorkowanymi mostami. Naszym zadaniem jest tu, oczywiście, zaprojektowanie jak najbardziej efektywnej sieci transportowej. Kilka planszy przedstawia małe miasteczka, których mieszkańcy chcieliby się po prostu odwiedzać, pojeździć do pracy czy na wycieczki. Zetkniemy się jednak także z problemami dużego miasta, otoczonego podmiejskimi dzielnicami.

Oprócz map zaofiarowano nam 15 nowych, bardzo różnorodnych kampanii. W pierwszej możemy jechać do Creston. Miasto to ma dogodne, wielopasmowe ulice, co zdecydowanie ułatwi nam zadanie kombinowania, jak tu nie dopuścić do zakorkowania sieci transportowej. Z kolei Bronsville to miejscowość położona w lesie, ale jednak problemy komunikacyjne też jej nie ominęły. Klimaty nadmorskiego kurortu znajdziemy natomiast w Oceanside. Niektóre kampanie oferują możliwość przejęcia istniejących już firm transportowych. A jak się gra? Cóż, łatwo nie jest, trzeba działać szybko, by zdążyć z czasem – spróbujcie tylko w 5 lat stworzyć firmę z 10-milionowym kapitałem! Niestety, poza nowymi mapami nie ma w grze nic nowego. Owszem, mapy i kampanie to podstawa w tego typu produktach, ale okazja, jaką niesie ze sobą wydanie takiego dodatku, można było jednak troszkę lepiej wykorzystać. Pomijam już kwestię usprawnienia rozgrywki, bo to może byłyby zbyt daleko idące zmiany. Ale np. tu aż się prosi edytor map – zawsze wszak znajdą się tacy, co przejdą wszystko i... koniec. Czyżby producenci TG nie wiedzieli, że edytor znacznie wydłuża żywotność gry?



Jednak nie da się ukryć, że ten mission pack zdecydowanie przedłuża radość grania w TRAFFIC GIANT. Przypuszczam, że większość z Was będzie miała okazję wkrótce go poznać. Kto wie, może TRAFFIC GIANT GOLD okaże się czymś więcej niż tylko podstawową wersją z dodatkowymi mapami? Ja oceniam ten mission pack na czwórkę z małym minusem.

*Qki*

**Jowood**
www.trafficgiant.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

**OCENA: 6/10**

# Baldur's Gate 2
## SHADOWS OF AMN

**CZ. 5**

W poprzedniej części naszego opisu zmagań z Irenicusem dotarliśmy do miasta drowów.

### MIASTO DROWÓW

Trzeba nie dopuścić, aby jaja smoczycy zostały złożone w ofierze w świątyni Lolth. Na miejskim rynku (1 i 2) da się pohandlować, a w tawernie (3) stoczyć kilka walk. Przede wszystkim trzeba jednak wypełnić kilka misji dla drowa o imieniu Solaufein (7). Oto one:

1. ***Uratować Phaere*** – wyjdź do Podmroku i uratuj córkę szefowej z rąk Łupieżców Umysłu (15). Po walce dowiesz się, że masz się spotkać z Phaere w tawernie, a następnie iść na targ.

2. ***Zabić beholdera*** – Phaere każe Ci zmierzyć się z nim w miejscu 9, a potem spotkać się z nią w tawernie.

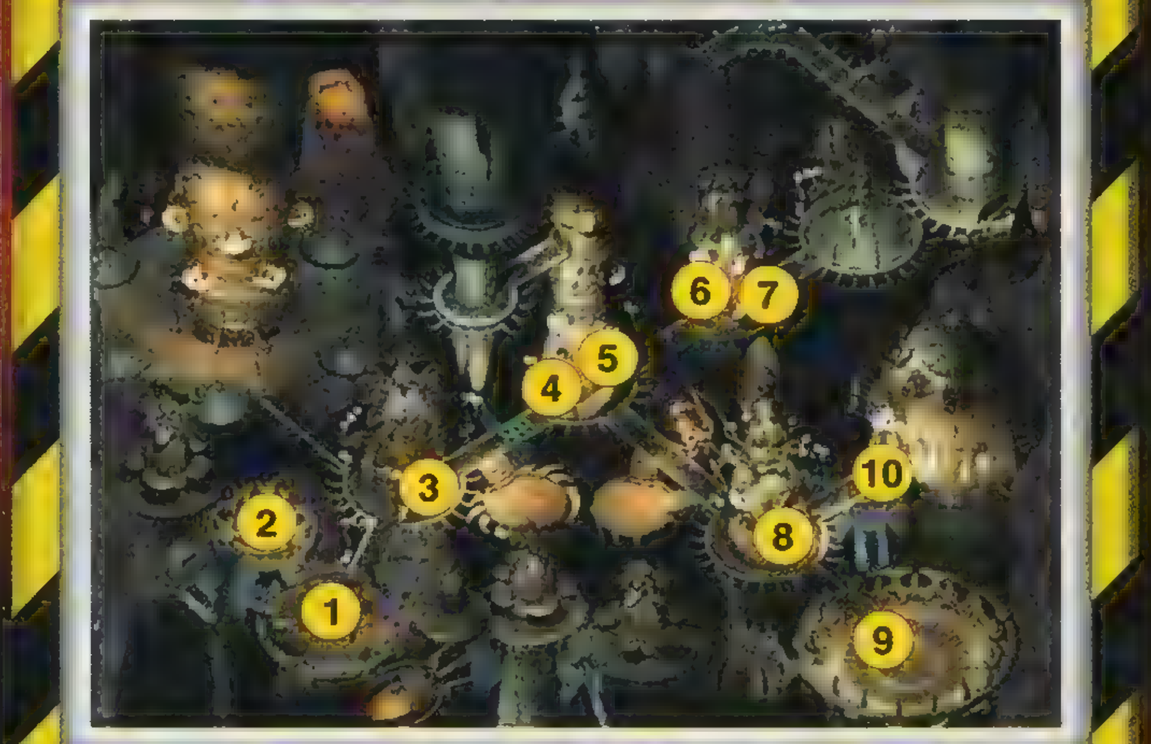
3. ***Zabić szefa sverfneblinów*** – znowu Podmrok; Phaere rozkazuje Ci zabrać Solaufeina i wykończyć szefa sverfneblinów (płn. zach.). Lepiej namówić Solaufeina, aby wrócił do miasta i samemu pójść do sverfneblinów. Opowiedz ich szefowi o intrydze i weź od niego hełm, aby mieć dowód dla Phaere. Wróć i zamelduj o wykonaniu zadania – dowiesz się o następnym spotkaniu (4).

4. ***Zabić Solaufeina*** – Phaere żre się z nim od początku. Nie możesz jej odmówić, gdyż zostaniesz zidentyfikowany jako wróg drowów. Porozmawiaj z Solaufeinem (7). Otrzymasz płaszcz, mający być dowodem wypełnienia zadania. Wróć z nim do Phaere.

5. ***Zdobyć krew istot z korytarzy*** – czas na odwiedziny u szefowej w świątyni Lolth (10). Masz jej przynieść krew jednej z trzech istot zamieszkujących korytarze, do których prowadzi droga z Podmroku (są tam trzy wejścia): wodza beholderów, Kuo – Toan lub Łupieżców. W korytarzach (sporo walk) znajdziesz również dwie części do Wyrównywacza (złożysz go u Cromwella w Athkali).

Podczas wykonywania zadań zostaniesz zaczepiony przez służącego dziwnej istoty, która pływa w pojemniku na targowisku. Istota wie, że nie jesteś drowem, i grozi, że wyda Cię drowom. Wypełnij więc dla niej zadanie – zabij Qilue (5), zabierz jej mózg, wróć do Obcego.

***Phaere knuje spisek przeciw szefowej*** – chce, byś podłożył fałszywe jaja smoczycy. Po drodze do świątyni spotkasz Solaufeina, który da Ci następny komplet fałszywych jaj. Teraz szefowej możesz podłożyć fałszywki Phaere, Phaere te od Solaufeina, a Adalon dać prawdziwe. Idź do komnaty, gdzie są przechowywane jaja (osłoń się Niewidzialnością). Podmień jaja. Kiedy rozpocznie się rytuał, szefowa wywoła demona. Ten, wkurzony oszustwem, zabije ją. Kiedy zgłosi się Phaere, demon zabije również ją. Spyta, czy ktoś ma prawdziwe? Jeśli nie odpowiesz, zniknie.




### PODZIEMIA KUO-TOA

Najpierw odwiedź „ślepe" sale 1 i 2. W pierwszej znajdziesz beholdera, w drugiej Kuo – Toa. Z basenu w drugiej komnacie weź zakażone kijanki. Bardzo ciekawe jest pomieszczenie 4 – uważaj tylko na ogniową pułapkę (3) – z ołtarzem przy posągu Gorgony. Musisz poświęcić na nim jakieś zwierzę. Ja wezwałem niedźwiadka – tak, by pojawił się na ołtarzu. Kiedy został zabity, pojawili się demoniczni rycerze. Przeprawa z nimi nie jest trudna. Jeśli masz kilka zwierzątek, to zajmą ich na jakiś czas. W nagrodę otrzymasz Pas Lodowego Giganta (Siła przyjmuje wartość 21) i Zbroję Jelenia (–1 AC). Skieruj się do komnaty 7 (po drodze walki – 5 i 6), w której przebywa Książę Kuo –Toan. Nie zapomnij obszukać jego ciała i zabrać krwi. W tej komnacie zobaczysz też basenik (8) ze zdrowymi kijankami – wrzuć do niego zakażone kijanki. Na zachodzie (9) jest wyjście z labiryntu strzeżone przez bandę wrogów.

Na powierzchni natkniesz się na patrole elfów i porozmawiasz z ich przywódcą – Elhanem. Bądź grzeczny i zgódź się znaleźć elfi ar-

## w imadle

SECRET SERVICE CD87 TRAINER

## KRYJÓWKA BODHI (1)

tefakt. Musisz ponownie odwiedzić kryjówkę wampirzycy Bodhi w dzielnicy cmentarnej. Poproś Elhana o pomoc, otrzymasz buteleczki z wodą święconą i kołki. Zanim dotrzesz do miasta, spotkasz podróżników, prowadzonych przez mrocznego elfa Drizzta! Jeśli miło z nim pogadasz i wyjaśnisz sytuację, to obieca pomoc w walce z Bodhi. Jeśli chcesz walczyć, to uważaj, bo i on, i jego towarzysze radzą sobie całkiem nieźle.

## SULDANESSLAR

### KRYJÓWKA BODHI (1)

To miejsce znowu jest przedstawione jako niezbadany obszar i znowu wszędzie czyhają potwory. Ważna jest tylko część płn., w części płd. (8) nic ciekawego nie ma. Przy wejściu (1) możesz spotkać Erica, który pomoże Ci w walce. W korytarzu (2) masz walkę z jednym z wampirów i sekretne przejście do komnaty 3. W komnacie 4 znajduje się Drizzt i jego grupa, walczący z wampirami. Do basenu pełnego krwi wlej wodę święconą od elfów. W komnacie 5 jest tłum wampirów. Po pokonaniu ich wróć do pokoju 3 i kliknij trumny, aby przebić ciała krwiopijców kołkami. W korytarzu (6), wiodącym do sali z pułapkami, (7) jest potężny wampir, ale Drizzt doskonale sobie z nim poradzi. Można go tylko wspomóc wezwanymi potworami. Ogromna sala z pułapkami nie stanowiła dla mnie problemu. Wszedłem tam głównym bohaterem (trochę oberwał, ale przeżył) i zabrałem rękawice +2 do skuteczności ciosu. Pałętają się tu też niewidzialne mgły wampiryczne. Jak już zrobisz, co trzeba, to korytarz 9 prowadzi do siedziby Bodhi.

### KRYJÓWKA BODHI (2)

Od razu można się szykować do walki (1) z wampirzycą. Drizzt zupełnie wystarcza, by doprowadzić Bodhi na skraj śmierci, potem wystarczy ją dobić. Ja długo tłukłem ją w trzy osoby (Drizzt, główny bohater, Korgan). Po śmierci Bodhi wlałem wodę święconą do basenu krwi na środku komnaty, a następnie przeszedłem do pokoju 2, zabrałem elfi artefakt (latarenkę) i przebiłem kołkiem ciało Bodhi. Następnie z pokoju 3 zabrałem to, co było w skrzyni. Jeśli ktoś chce zabić Drizzta, to jest to najlepsza pora, bo jest on sam i to poraniony po walce z Bodhi. Czytałem jednak, że jego śmierć nie uchodzi bezkarnie i ktoś tam grupę zaczyna ścigać. Po rozprawie z Bodhi wróć do Elhana. Dowiesz się, że Twoim zadaniem jest uratowanie Suldanesslaru.

## KRYJÓWKA BODHI (2)

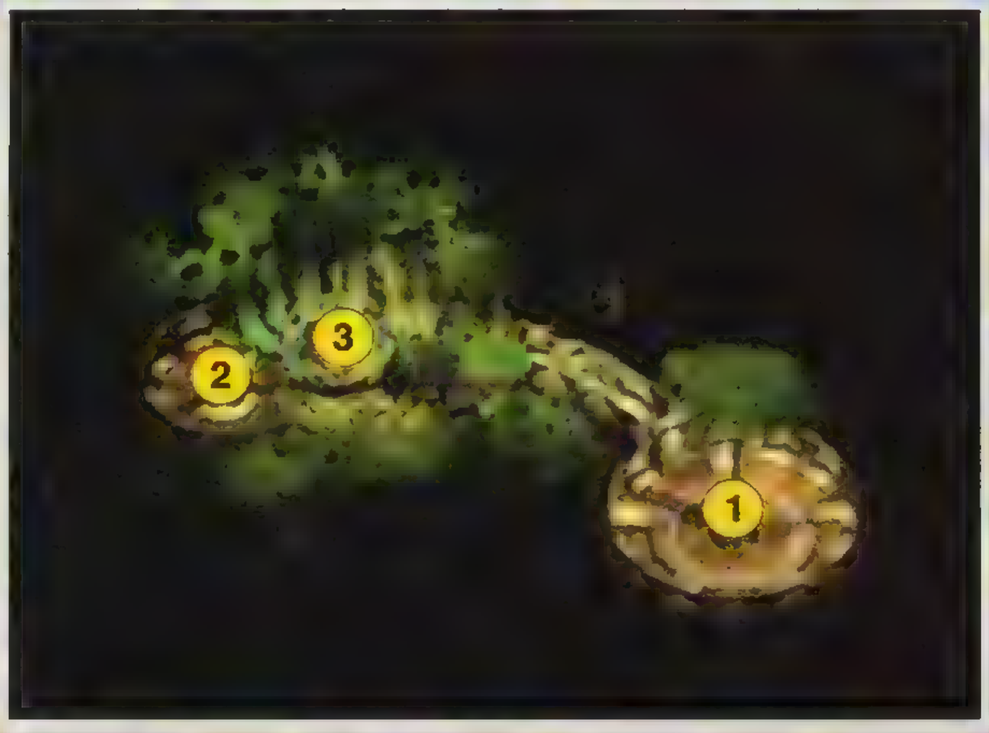
### SULDANESSLAR

Kiedy oddasz artefakt Elhanowi, zostaniesz przeniesiony pod bramy Suldanesslaru (1). Roi się tam od kreatur przysłanych przez Irenicusa, przede wszystkim różnego rodzaju golemów. Celem wędrówki po mieście jest odblokowanie drzwi do pałacu (11). Oprócz oczyszczenia ulic z wroga musisz się też zająć wnętrzem domów. Bądź do tych walk dobrze przygotowany, zwłaszcza do bitwy w Świątyni (3). Musisz odnaleźć pięć artefaktów. Srebrnego Rogu (9) i Kamiennej Harfy (2) użyjesz po wejściu do pałacu. Talizman Rillifane (6), Księżycowe Ostrze (8) i Kielich Życia (10) musisz złożyć na ołtarzu w świątyni, aby wywołać awatara elfiego boga, który pomoże Ci w wykonaniu zadania. Srebrny Róg jest chroniony przez Gliniane Golemy, w pomieszczeniu znajdziesz również elfi płaszczyk, dający 50% bonus do krycia się w cieniu. W domu nr 6 są dwa piętra. Najpierw odwiedź drugie i zabierz amulet, który wyjaśni Ci, w jaki sposób rozwiązać zagadkę na pierwszym. Wciśnij przyciski w kolejności podanej na amulecie – otrzymasz Talizman Rillifane. Dom nr 7 to siedziba kapłanki Demini. Pomóż jej w walce z Rakshasa i wypytaj o co chcesz. W domu 8 zobaczysz walkę pomiędzy elfem i demonem. Kiedy obaj zginą, przeszukaj pokój i zobacz, co jest przy ciele elfa – znajdziesz Księżycowe Ostrze. W domu 9 jest strzeżona przez golemy Kamienna Harfa. W punktach 4 i 5 czekają Cię walki – w tym ostatnim uratuj dwa elfy i odeślij je do Elhana. Dwie najpoważniejsze walki jeszcze są przed Tobą. Najpierw załatw Nizidramanii'yta. Po wejściu na polanę, której pilnuje, zobaczysz, że smok jest usposobiony pokojowo. Na razie! Porozmawiaj z nim i chociaż można mu trochę pojeździć po ambicji, to i tak trzeba walczyć. Chyba że zechcesz w zamian za artefakt oddać wszystkie magiczne przedmioty. Jeśli zostawisz je przed wejściem na polanę i weźmiesz ze sobą tylko jakieś badziewie, to się opłaci. No, ale na tym poziomie doświadczenia grupy smok nie powinien już być problemem. Technik walki z nim jest zapewne tyle, ilu graczy. Nizidramanii'yt śmiertelnie przeraża bohaterów (łażą jak błędni), ma 45% odporności na magię i –12 AC. Można spróbować zaatakować go, wzywając potwory, takie jak żywiołaki, ponadto cisnąć Plagę Insektów i Wezwanie Insektów. Można rzucić maksymalną liczbę „chmurek" V poziomu. A w międzyczasie podesłać jeszcze Wizard Eye. Nieprzyjemna natomiast jest walka w świątyni z Suneerem – magiem XX poziomu – i jego sojusznikami, ale mi udało się rozstrzygnąć ją za pierwszym razem. Trzeba tylko powziąć zwykłe środki ostrożności wobec potężnych czarodziei: wysyłać potwory, rozdzielić grupę, żeby nie wyrąbał wszystkich jednym czarem itp. Podobno można zrobić sprytny manewr i PRZED walką umieścić na ołtarzu trzy przedmioty, przyzywające awatara i ten pomoże w walce.

### PAŁAC

Bramy pałacu zostały otworzone przez awatara. Zoba-

## PAŁAC




czysz tam wielkie (1) drzewo – jeśli klikniesz je dwa razy, dostaniesz dwa rodzaje nasion. Jedne (luzem) będą potrzebne na następnym etapie, inne mogą zastąpić lecznicze mikstury. Kliknij dwa posągi (2) koło nastrojowej fontanny, to zostaną użyte Srebrny Róg i Kamienna Harfa. Woda odpłynie i ukażą się schody na niższy poziom (3).

### DRZEWO

Gigantyczne drzewo, na gałęziach którego się znajdujesz, zostało zakażone przez wysłane przez Irenicusa trzy pasożyty. Twoim zadaniem jest ich odnalezienie i zlikwidowanie. Spotkasz uwięzioną elfią królową (1) i dowiesz się wszystkiego o Irenicusie (5). W czterech miejscach zobaczysz komunikat, że z nasion, które niesiesz, wykiełkowały nowe gałęzie, i to otworzy Ci drogę. Przy każdym z pasożytów pojawią się (kiedy tylko próbujesz go zranić) żywiołaki – powietrza (3), ognia (4) i ziemi (2).

Na koniec czeka Cię walka z Irenicusem. Wygrałem ją tak łatwo, że podejrzewałem, iż coś jest nie tak. I faktycznie. Irenicus przeżył i trzeba będzie jeszcze raz się z nim zmierzyć. Wcześniej jednak czas na odwiedziny w Piekle.

### PIEKŁO

Aby otworzyć magiczne wrota (6), należy zgromadzić pięć Łez Bhaala. Zdobycie każdej wiąże się z wypełnieniem zadania. W wypadku każdego z nich możesz wybrać ścieżkę Zła lub ścieżkę Dobra i dostać w zamian odmienne nagrody.

***1. Próba Dumy***

Kiedy demon mówi, że musisz zmierzyć się potworem, który ma Łzę Bhaala, możesz wdać się w konwersację i odmówić zabicia jakiejkolwiek istoty (Dobro) lub zgodzić się na atak (Zło). W pierwszym przypadku smok odda Ci Łzę bez walki i otrzymasz po 10% odporności na ogień, zimno i elektryczność. W drugim dojdzie do walki, a nagrodą jest 200 tys. punktów doświadczenia.

***2. Próba Strachu***

Demon chce Ci dać płaszcz ze skór nimf, który czyni Cię odpornym na strach. Możesz go przyjąć (Zło) lub odrzucić (Dobro). Z komnaty są dwa korytarze. Idąc górnym, natkniesz się na Prastare Kule, na dolnym zobaczysz skrzynkę z miksturami oraz (na końcu) kryształ, po kliknięciu którego otrzymasz następną Łzę. Nagrodą za wybranie Dobra jest niewrażliwość na uderzenia magicznej broni +1. Za wybranie Zła otrzymasz 2 pkt. Wytrzymałości.

***3. Próba Samolubstwa***

Demon proponuje Ci wybór: albo poświęcisz jednego z członków drużyny, albo samego siebie (stracisz 1 pkt. Zręczności, 2 pkt. Życia i trochę doświadczenia). Jeśli wybierzesz drzwi po lewej stronie demona (Dobro), otrzymasz 10% odporności na magię. Jeśli wybierzesz drzwi po prawej – 2 pkt. AC.

## DRZEWO

***4. Próba Chciwości***

Demon daje Ci miecz o nazwie Czarna Brzytwa i każe uwolnić geniusza. Jeśli porozmawiasz z Geniuszem i oddasz mu miecz, to wybierzesz ścieżkę Dobra. W nagrodę otrzymasz +2 do rzutów obronnych. Jeśli wybierzesz ścieżkę Zła i zabijesz geniusza, to otrzymasz w nagrodę 15 dodatkowych pkt. Życia.

***5. Próba Gniewu***

Sarevok prowokuje Cię do walki i do tego, abyś zmienił się w Zabójcę. Jeśli ulegniesz (Zło), to otrzymasz +2 pkt. do Siły. Jeśli pokonasz go we własnej postaci (Dobro), to otrzymasz +1 do Mądrości i +1 do Charyzmy.

## PIEKŁO

Po zdobyciu pięciu Łez kliknij pięć razy bramę – otrzymasz wszystkie bonusy, o których pisałem powyżej. Teraz czeka Cię ostatnia rozprawa z Jonem Irenicusem i czterema towarzyszącymi mu demonami. Ta walka nie była trudna. Przede wszystkim otoczyłem grupę czarem Ochrona przed Złem, dałem wszystkim Przyspieszenie i wysyłałem potwory za potworami. Ponieważ w trakcie ostatniej bitwy miałem aż czterech „przyzywaczy" (Cernd, Aerie, Nalia, Viconia), więc naprawdę byłem w stanie poświęcać kreatury przez długi czas. I w końcu po prostu zaczęły „nadgryzać" Irenicusa. Ostatecznie załatwił go chyba któryś z ogniowych żywiołaków. Teraz pozostało tylko wysłuchać końcowej mowy elfiej królowej i zobaczyć, jak Irenicus świetnie bawi się w Piekle:)

*Randall*

# w imadle

**Black Isle/Interplay**
www.interplay.com/bgate2

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

**OCENA: 9/10**

# Tomb Raider CHRONICLES

**cz. 2**

Witam w drugiej części poradnika do najnowszej odsłony gry o przygodach naszej ulubionej pani archeolog! Na początek przypomnę może troszkę zasad, według których pisany jest poniższy tekst. Otóż w celu ułatwienia gry i zaoszczędzenia Wam nerwów przyjąłem tu regułę, że w tym opisie przejścia przed tymi momentami gry, w których łatwo stracić życie, zawsze umieszczam informacje, że należy zapisać stan gry (save), a sekrety oznaczam w konwencji: S nr sekretu w etapie/nr wszystkich sekretów. Powodzenia!

## BLACK ISLE: GALLOW TREE

Podjedź do krawędzi nad wielką rozpadliną – przeskocz na jej drugą stronę, opuść się na rękach i przesuń w lewo, aż za zakręt, a następnie opuść się na półkę. Wskocz na jaśniejszą pochyłą ścianę i złap się jej krawędzi, a gdy zaczniesz się już zsuwać, przesuń się w prawo i zeskocz na półkę, zanim skręcisz. Wskocz do ciemnej jaskini, podnieś znajdujące się tam przedmioty i – przede wszystkim – złotą różę (S 1/19). Zejdź następnie na dół doliny i starannie ją przeszukaj. Po prawej jej stronie znajdziesz korytarz, którym wyjdziesz na górę. Powtarzaj powyższe manewry, aż do miejsca, w którym opuściłeś się do sekretu, ale tym razem przesuń się za róg nad szczelinę, puść się i złap tej szczeliny – przejdź przez nią. Podwieszony do sufitu, przejdź przez rozpadlinę i zsuń się po pochylni.

Teraz podejdź do studni – tylko uważaj przy tym na obecnego w tej okolicy małego stworka, gdyż nie jest on do Ciebie zbyt przychylnie nastawiony i może Ci zrobić krzywdę. W jednej ze ścian zobaczysz przejście. Skorzystaj z niego i już przy samym wejściu skręć w lewo. Znajdziesz tam półkę, do której musisz doskoczyć z rozbiegu, a następnie złapać się jej. Potem idź dalej, wskocz do studni. Popłyń tunelem, starając się tylko omijać ślepe zaułki – musisz pamiętać, że tu jest tylko jedna właściwa droga i nie możesz jej zgubić. Wyjdź na powierzchnię. Teraz musisz się dostać na półkę po prawej stronie domku – zrobisz to, jeśli będziesz skakał na pochyłą ścianę i odbijał się od niej. Do budynku wczołgaj się przez szczelinę. Będąc w jego środku, zabierz ze znajdującej się tam szafy Ruber Tube i dużą apteczkę. Wróć nad zbiornik wody i z pomostu przeskocz przez płotek na środku wody. Uważając na szczury, dostań się do korytarza, a nim z powrotem w okolice studni.

Wejdź na daszek nad wejściem, którym się tu dostałeś, i przesuń się w lewo. Podciągnij się i skocz. Brawo! Możesz zabrać złotą różę (S 2/20). Wczołgaj się w szczelinę obok dzwonnicy i idź dalej. Pod mostem znajdziesz widły (pitchfork). Jeśli połączysz je ze znalezionym wcześniej Ruber Tube, to otrzymasz procę (Catapult). Teraz nieco wyżej podejdź do ściany z deskami i zrób użytek z tak skonstruowanej broni. Z resztek dzwonu zabierz Iron Clapper, a następnie skorzystaj z zejścia w podłodze.

W pierwszym z grobowców w nowej lokacji przede wszystkim znajdziesz sobie pochodnię. Zwracaj jednak baczną uwagę także przy eksploracji następnych, bo będzie tam apteczka. W jednym z grobów zapal pochodnię. Na końcu dolinki poszukaj szybu i wejdź do niego. W labiryncie korytarzy biegnij przez drewnianą podłogę, skręć dwa razy w prawo – ucieknij przed nietoperzami, a następnie wróć do miejsca, w którym Cię zaatakowały, odłóż pochodnię – przeczołgaj się przez kolce, w ten sposób nie stracisz życia, podnieś apteczkę i złotą różę (S 3/21). Wróć do miejsca, gdzie położyłeś pochodnię i podnieś ją. Wejdź w głąb labiryntu i poszukaj takiej komnaty, gdzie z sufitu będą wyrastać korzenie roślin – podpal je. Idź za księdzem i podnieś małą apteczkę.

Od studni kieruj się do miejsca, w którym zapaliłeś pochodnię. Poszukaj zamkniętych drzwi i w niszy nieopodal umieść serce demona. Kiedy otworzą się drzwi, wbiegnij w nie i idź dalej tak, jak prowadzi droga. Weź dużą apteczkę na moście, a następnie przejdź przez niego.

## BLACK ISLE: LABYRINTH

Podejdź do lewych drzwi. Po wstawce, omijając graty, dojdź do ołtarza, przyciski w ścianach wciśnij w następującej kolejności: najpierw środkowy, potem prawy, a na końcu wreszcie ten lewy. Idź do drzwi, które sobie właśnie w ten sposób otworzyłeś, po drodze starannie omijaj atakujące Cię duchy (możesz się, oczywiście, czołgać – w ten sposób najprościej unikniesz kontaktu z nimi). W komnacie, w której był upiór, na poręczy ławy znajdziesz kurz kości (Bone Dust) – musisz go wsypać do naczynia obok tych trzech przycisków, które niedawno naciskałeś. Po wykonaniu tej czynności skorzystaj z przejścia, które właśnie się otworzy. Nie wybierz tylko drogi w dół! Na górze jest półka – wejdź tam i przestaw dźwignię. Wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś kurz kości, i wejdź do małej komórki. A będąc już w jej środku podnieś... Co? No oczywiście! Dużą apteczkę i złotą różę (S 1/22). Teraz możesz już zjechać sobie po rampie (save). Następnie zeskocz. Tylko staraj się zrobić to tak sprytnie, aby możliwie idealnie się umiejscowić, czyli trafić do wody, a nie na kładkę. Dobra, teraz wyjdź na brzeg i idź za zjawą w kapturze. Następnie wejdź do pierwszego korytarza, do którego będzie to możliwe. Z mostku skocz na półkę z lewej i opuść się na jej krawędź. Teraz przesuń za róg w prawo i przeskocz z rozbiegu na kolejny mostek. Idź korytarzem tak długo, aż

Tak działa edytor: najpierw zbuduj komnaty

Ist das Matrix, oder was?

# der

znajdziesz złotą różę (S 2/23). Wróć na mostek i będąc tam, przełóż dźwignię, która znajduje się na jego końcu. Dzięki tej prostej czynności będziesz mógł odwiedzić następną komnatę stojącą na drodze Twej przygody. Wejdź poziom wyżej i dalej do pierwszego korytarza – tego, który prowadzi na środkowy poziom wieży. Wejdź do następnej komnaty, omiń znajdującą się tam dźwignię i ruszaj dalej w górę. W niewielkim otworze znajdziesz kolejną apteczkę. Dostań się na szczyt wieży i podnieś księgę (a musisz wiedzieć, że będzie to bardzo miłe znalezisko, gdyż jest to ni mniej, ni więcej tylko bestiariusz – rzecz bardzo pożyteczna, która później umożliwi rozwikłanie zagadki tego tajemniczego miejsca). Przeskocz nad rozpadliną – idź za białą zjawą, cały czas przeskakując na wyższe poziomy. Po drodze będziesz mógł złapać się sufitu i dostać się do małego korytarza, właściwie szczeliny. Zrób to koniecznie, gdyż tylko przeszukując go, znajdziesz swą upragnioną złotą różę (S 3/24). Opuść się na ziemię i ponownie idź w górę. Na szczycie zobaczysz duszka (save) – biegnij za nim! (Tylko jak tak będziesz biegł, to uważaj na goniącą Cię w tym czasie bestię). Wejdź w korytarz, podnieś dużą apteczkę i podejdź do sarkofagu.

## BLACK ISLE: OLD MILL

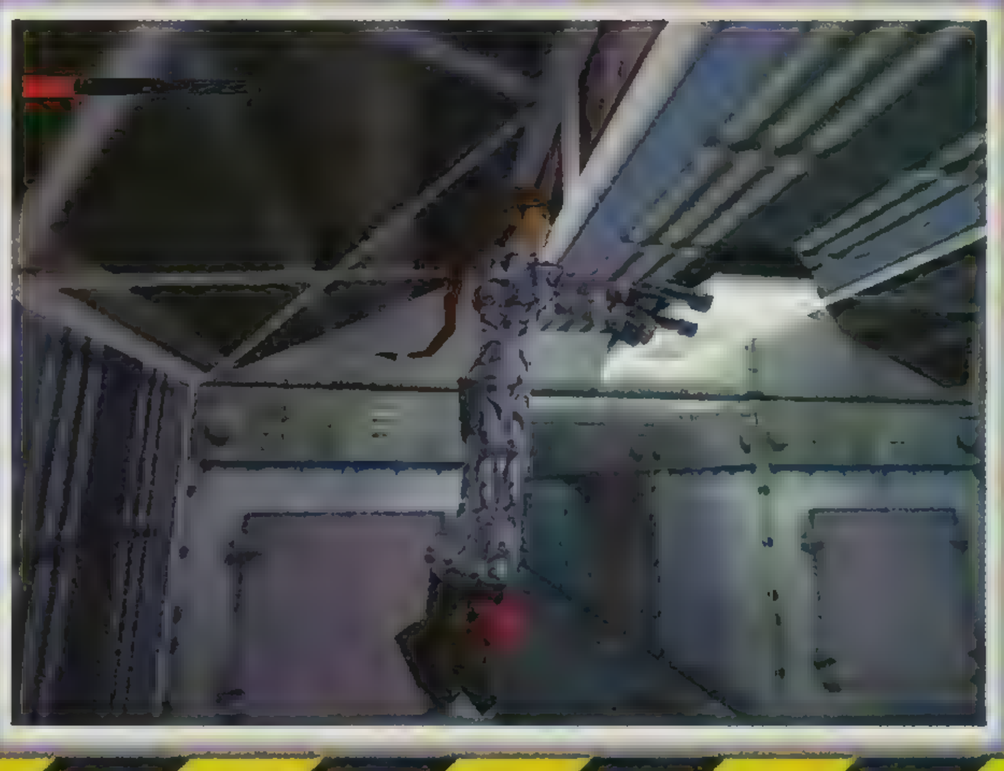
Podejdź kawałek do przodu, aż zostaniesz zatrzymany przez rycerza na koniu. Zbadaj korytarz po lewej stronie – znajdziesz tam przejście nad głęboką dolinę (save), po lewej stronie masz stworki, które rzucają kamieniami, zaś po prawej, na półce leży pochodnia – aby ją przysposobić do swego ekwipunku, musisz wskoczyć na linę, a z niej na półkę. Podnieś pochodnię i wróć do korytarza, zbierz przedmioty i zapal pochodnię, teraz rzuć ją w kierunku potworków, które naparzały w Ciebie kamieniami. Wskocz na linę, a następnie obróć się w lewą stronę i poszukaj półki z kratami (na lewo od wejścia). Wskocz tam i wyłam pręt, w ten sposób zdobędziesz sobie pożyteczne narzędzie, znane jako łom. Opuść się na półkę, na której są stworki rzucające kamieniami, a następnie wczołgaj się pod tę, na której znalazłeś łom. I proszę, znalazłeś właśnie różę! Chyba nie pozwolisz jej tak spokojnie leżeć, podnieś ją koniecznie (S 1/25)! Wróć do wejścia na obszar, na którym się znajdujesz (save), wskocz na linę i korzystając zeń – przedostań się na drugą stronę dolinki. Najpierw zabierz apteczkę. A potem? No cóż, teraz czeka Cię seria skoków po kolumnach – po prostu łapiesz się jednej z nich, a potem przeskakujesz na następną. Po dokonaniu kilku takich małpich wyczynów dotrzesz do tunelu, którym możesz przejść do komnaty z wielkim kamieniem. Od tego głazu odłam kawałek kredy (chalk), a następnie idź do miejsca, w którym atakował Cię rycerz na koniu. Będąc tam, stań na czarnej płycie i użyj kredy.

Teraz idź przed siebie. Pójdź w stronę budynku, w którym zniknął jeździec, i skręć w prawo. Przeskocz zagradzający Ci drogę kanał i podążaj dalej tunelem. W rezultacie obrania takiej marszruty znajdziesz się w okolicy młyna. Na prawo są jaskinie, wejdź tam. Po co? Oczywiście, że po apteczkę i złotą różę (S 2/26), a po cóżby innego? Ale musisz wiedzieć, że aby zebrać te niezwykle przez Ciebie pożądane przedmioty, musisz najpierw przejść przez płomienie, a potem... Oczywiście, szybko wskoczyć do wody, aby ugasić trawiące Cię w rezultacie tej wycieczki gorliwe płomienie. Wskocz do wody obok młyna. Będąc w niej, zauważysz klatkę. Popłyń w lewo i gdy syrena się oddali, szybko podnieś Silver Coin. A wszedłszy już w posiadanie tego srebrnego grosza, zacznij uciekać. Następnie zaczerpnij powietrza, podpłyń do klatki i umieść w niej zdobyczną monetę.

Popłyń do miejsca, w którym była syrena, i wpłyń do młyna. Wejdź na górę – teraz czeka Cię, Przyjacielu, czasówka! Musisz zakręcić kilka razy kołem, skoczyć z rozbiegu na drążek, następnie z niego na platformę, a potem jeszcze obrócić się, przedostać na półkę po lewej i czym prędzej wczołgać pod opuszczające się właśnie drzwi. Nie zjeżdżaj tylko po pochylni, lecz podciągnij się do tuneliku na górze. Przełóż dźwignię i wróć na plac, na którym rycerz porwał księdza. Wskocz do kanału i popłyń nim do miejsca, gdzie znajdziesz złotą różę (S 3/27). Potem popłyń dalej. W rogu lokacji znajdziesz tunel, którym dostaniesz się na górę. Teraz, skacząc po dachu większego budynku, przeskocz na dach młyna. Wczołgaj się tyłem w niewielki otwór (czasem są z tym drobne kłopoty – po prostu próbuj do skutku), użyj przełącznika.

Dzień bez artefaktu to dzień stracony!

Prawda, że w tym ubranku wygląda seksownie?

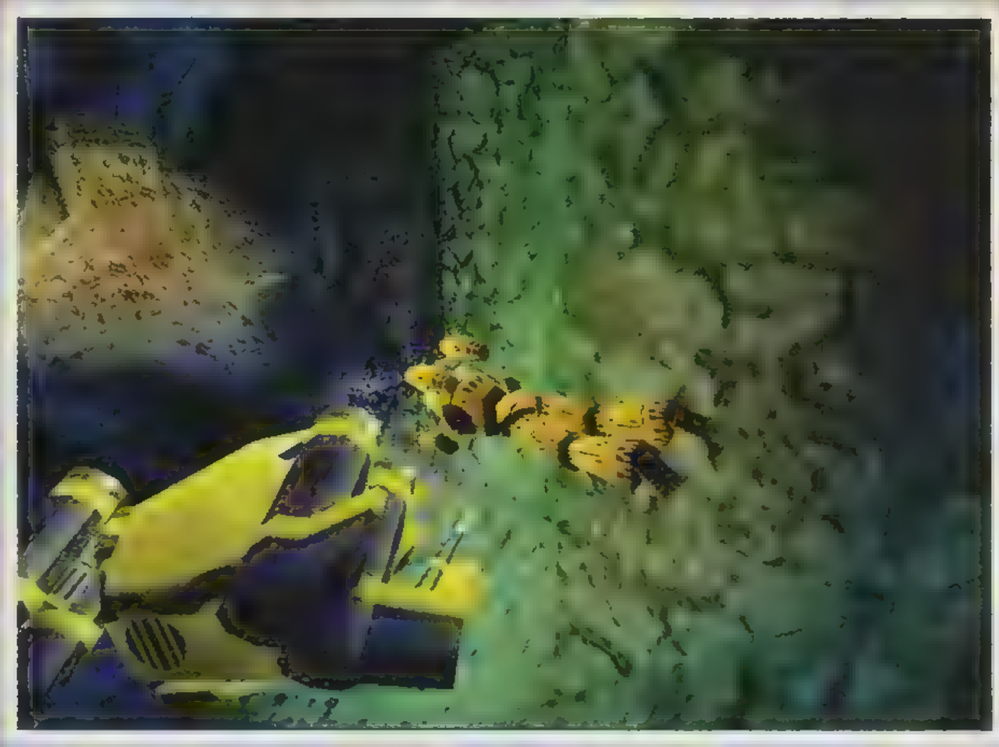


## VCI HEADQUARTERS: 13th FLOR

Dobra rada na dobry początek – pamiętaj, że tutaj naprawdę warto oszczędzać posiadaną przez siebie amunicję. Idź w prawo, a dalej – po drabince. Zbierz walającą się amunicję. Wymierz w kłódkę i rozwal ją celnym strzałem. Następnie zastrzel strażnika (pamiętaj tylko, by celować wyłącznie w jego głowę). Wejdź na korytarz, którym uprzednio przyszedłeś, a nim udaj się jeszcze wyżej. Przeskocz przez dziurę i idź dalej prosto przed siebie. Dojdź do miejsca swego startu i pójdź w przeciwną stronę, niż to uczyniłeś za pierwszym razem. Podnieś apteczkę i idź dalej korytarzem aż do korytarza z laserami (save). Kiedy miniesz już ten optyczny cud cywilizacji śmierci, zauważysz uszkodzoną kratę, ale nie zwracaj na nią większej uwagi, tylko spokojnie idź sobie dalej. W magazynie masz trochę dobra do pozyskania – zabierz z tamtejszych półek amunicję i apteczkę. Wróć do kratki, rozwal ją (save) i wczołgaj się w otwór (uważaj tylko przy tym na laser). Czołgając się dalej, dojdziesz do pomieszczenia ze złotą różą, czyli kolejnym sekretem (S 1/28). Wróć do korytarza i wczołgaj się nim w korytarz po prawej stronie – do miejsca z dwoma laserami (save). Kiedy je pokonasz, wskocz w dziurę, którą wcześniej ominąłeś. Najpierw podnieś apteczkę, a następnie wejdź po drabinie. Zbierz amunicję, która znajduje się w czerwonym korytarzu, omiń laser i wejdź na górę, a będąc

Nasza ulubienica już w młodości miała czym oddychać

Kombinezon do nurkowania to jedyny „pojazd" w grze



tam, strzel do panelu na ścianie. Idź dalej, pamiętaj tylko, by po drodze zabrać amunicję. Przyczaj się przed wylotem korytarza i zestrzel kratkę, kiedy strażnik pójdzie w lewo. Kiedy zrobi już całą rundkę, wyskocz z korytarza i zabij go. W nowo otwartym przejściu weź High Level Acces Card z biurka śpiącego strażnika. Przy pomocy pozyskanej karty otwórz magazyn i zabierz znajdujące się w nim przedmioty. Następnie podejdź do windy i zrób z niej właściwy użytek.

Przejdź w stronę trójkątnych drzwi i użyj karty, w kolejnej komnacie naciśnij przycisk. W głębi korytarza rozwal trzech strażników. Idąc dalej, zajdziesz do pomieszczenia naukowca, naciśnij tam dwa guziki, weź Access Code Disc z jednego z kombinezonów i wróć na wyższe piętro. Wróć korytarzykiem, którym tu przypełzłeś i użyj dysku przy drzwiach znajdujących się na końcu korytarza. Wczołgaj się w nowy korytarz. Kiedy wyładowania na słupie znajdą się nisko, zsuń się nim do połowy i odskocz. Zabierz złotą różę (S2/29), zeskocz i idź przed siebie. W magazynie po drodze zaopatrz się w szmatę i apteczkę. Przy ostatnich drzwiach tego magazynu użyj karty. W następnym pokoju znajdziesz butelki z chloroformem i dużą apteczkę. Połącz szmatę z chloroformem i tak sprytnie spreparowanego usypiacza użyj na strażniku. W korytarzu znajdującym się za drzwiami zabij żołnierza. Oczywiście, nie czynisz tego bezinteresownie, li tylko dla brudnej, sadystycznej przyjemności pozbawiania istot żywych skarbu ich doczesnej egzystencji – zabierz wszystko to, co po wojaku zostanie, bo Tobie się przyda, a jemu już nie. W następnym korytarzu są dwie wnęki – użyj ich, by się sprytnie schować i nie pozostać zauważonym przez pałętającego się tu strażnika. Przejdź do następnego pokoju. Tam zabij zarówno strażnika, jak i naukowca, a następnie jeszcze dwóch strażników – tych, którzy wybiegną zaalarmowani odgłosami dokonywanego przez Ciebie mordu. Po tej akcji szybko sprintuj do pomieszczenia, z którego wyszły Twe ostatnie ofiary. Tam zabij kolejnego strażnika i biegnij dalej. Gdy laser znajdzie się po Twojej prawej stronie, pobiegnij w lewo. Jeśli uczynisz to sprawnie, unikniesz spopielenia przez promień i – co może nawet bardziej Cię ucieszy – znajdziesz kolejną na swej panieńsko–archeologicznej drodze złotą różę (S 3/30). Wróć do korytarza i pobiegnij w prawo. Na górze klatki schodowej (save) przełóż znajdującą się tam dźwignię, a następnie zbiegnij i zabierz ze sobą Iris. Wejdź w otwarte przed chwilą przejście.

## VCI HEADQUARTERS: ESCAPE WITH IRIS

Podjedź do białej półki, a następnie przedostań się przez skaner. Z drugiej skrzyni wyjmij apteczkę (tę pierwszą lepiej jest ominąć, bo kryje się w niej zdradliwa i niebezpieczna bomba). Podnieś amunicję leżącą w korytarzu i grzechocząc takowym obciążeniem, idź w lewo, aż do tamtejszego ostatniego korytarza. Przeszukaj pokoje. Przy pomocy opanowanej już chyba przez Ciebie do perfekcji sztuki nasączania szmaty chloroformem załatw zagrażającego Ci strażnika. Przeszukaj resztę pokoi – jak będziesz wytrwałym i uważnym szukaczem, to znajdziesz kolejny chloroform, a także niezbędną Ci dalej kartę dostępową. W korytarzu, do którego wszedłeś, najpierw wstukaj numer z karty na panelu. W damskiej toalecie znajdziesz dużą apteczkę. Ale nie ograniczaj się tylko do miejsc, w których bywają grzeczne panienki, i przejdź następnie do męskiej! A będąc w niej, podskocz chyżo i chwyć się załamania w suficie. Wczołgaj się tam i odkrywszy dogodną (w sensie – dostępną) drogę, podążaj dalej. Udaj się na dół – do szybu powyżej wind. Tam opuść się z krawędzi w ten sposób, by Twa Lara przybrała pozycję wspinaczkową. Odskocz do tyłu z obrotem i złap się drążka. Wejdź nieco do góry i skocz na półkę. Posłuż się poprzeczką, aby przeskoczyć do wnęki, następnie przedostań się na windę i podnieś znajdującą się tam amunicję. Zauważ też złotą różę, a jak ją zauważysz, to oczywiście skocz po nią (S 1/31). Otwórz klapę na dachu windy i wejdź do środka tego cywilizacyjnego cuda komunikacji międzypoziomowej.

W windzie skorzystaj z jej panelu i otwórz drzwi prowadzące na zewnątrz tego klaustrofobicznego pomieszczenia. Po cichu przemknij do drugiej windy, ale pamiętaj, by wykonać to na tyle sprawnie, by nie spłoszyć strażnika. Pojedź na górę. Tu w zależności od tego, czy lubisz wyzwania czy nie, możesz zdobyć dwie apteczki albo od razu pośpiesznie wrócić na dół. Po drodze winda Ci się popsuje – wyjdź więc na jej dach, a potem udaj się po linie w górę. Wskocz na półkę, następnie po drabince osiągnij wysokość kratki i jak już będziesz na tym poziomie – odskocz do tyłu. Wczołgaj się do korytarza i zjedź po pochylni. Będąc na wysokości kratki, wyskocz i złap się rury. Skacz po rurach, tylko mierz tak, by nie wskoczyć w ogień. Wejdź w otwór z lewej strony i przejdź po rurze, podnieś butelkę chloroformu i zjedź po pochylni. (save) W korytarzu natkniesz się na strażnika. Gdy będzie daleko, wyczołgaj się i sprintuj prosto na niego. Po co tak szaleńcze szarże, jeśli do tej pory zalecałem Ci raczej zachowywanie się jak mysz pod miotłą? Otóż musisz wiedzieć, że akcja ta ma na celu spowodowanie sytuacji, by ten gość, strzelając do Ciebie, trafił w szkło i otworzył w ten (jakże niezamierzony przez się!) sposób drogę do następnej upragnionej przez Ciebie złotej róży (S 2/32).

Wejdź po rampie i biegnij pod obstrzałem do białego pasa przy ścianie. Jeśli uda Ci się tak wykołować snajpera, by ten – sprowokowany – chcąc ustrzelić Ciebie, trafił w butlę gazową, to, Szczęśliwcu, dostaniesz się do kolejnej złotej róży (S 3/33). Udaj się na dół i przejdź w otwarte drzwi. Następnie przeskocz przez znaj-

Gra na czasie - pamiętacie zamieszanie z zatonięciem Kurska? Lara zna wszystkie szczegóły.

dującą się pod napięciem podłogę na podwyższenie i spraw, żeby strażnik zamiast w Ciebie trafił **w szkło – spowoduje to unieszkodliwienie zagrożenia stwarzanego przez podłoże. Naciśnij wtedy** guzik i wejdź do następnego pomieszczenia, ale wiedz, że musisz tam chodzić bardzo ostrożnie, żeby nie włączyć strzegącego go alarmu. Naciśnij dwa przyciski. Przez pomieszczenie z teleportem przejdź do następnego – tego ze skrzyniami. Znajdując się tam, otwórz klapę w suficie i wejdź przez nią. Włącz rentgena, bo pod nieobecność stwarzanego przezeń zagrożenia będziesz mógł sobie znaleźć w skrzyni dysk, którego koniecznie trzeba użyć w pomieszczeniu z teleportem. W tym ostatnim umieść Iris i włącz maszynę. Przejdź przez dziurę w podłodze i udaj się dalej korytarzem. Za pomocą zoomu, jaki masz w okularach, podejrzyj kombinację, którą wpisuje strażnik, a następnie skorzystaj z niej, aby przedostać się przez drzwi. Nie zwracając uwagi na ostrzał, naciśnij przycisk. Wejdź w mały korytarz i idź nim, aż tam, gdzie Cię zaprowadzi. Weź swoją broń, idź do drugiego od lewej korytarza i strzel w gaśnice. Idź do następnego etapu...

## VCI HEADQUARTERS: RED ALERT

Zastrzel żołnierza na górze, idź schodami, przeskocz pierwszą rozpadlinę i dojdź do półpiętra. Następne schody zawalą się, użyj ich jako drabiny, aby zejść po złotą różę (S 1/34). Przeskocz następną przepaść, wejdź na schody, złap się ich krawędzi i przesuń się w prawo. Podciągnij się i wykonaj odskok. Przeskocz przez dziury na półpiętro. Z kopniaka rozwal naruszoną już ściankę i wczołgaj się w powstały tak korytarz. W pomieszczeniu z kratowanym sufitem otwórz klapę i zabij strażnika. Poszukaj amunicji w skrzynkach. Spójrz przez gogle na podłogę korytarza z paskami na podłodze. Pięć laserów na przemian włącza się i wyłącza – musisz tak wymierzyć, żeby przejść przez korytarz, nie wchodząc w kontakt z żadnym z promieni. Za laserami znajdziesz skrzynie, a wśród nich dużą apteczkę. Zabij strażnika z windy i skorzystaj z tego środka komunikacji. Na piętrze zabij następnego pilnującego. Staniesz na wprost drzwi – wejdź w lewe z nich. (save) Przyciskiem uruchom strzelnicę i za pomocą HK ammo zniszcz cele, zanim dojadą one do białej linii. Jeżeli Ci się to uda, otworzą się drzwi i druga strzelnica. (save) Po odniesieniu drugiego sukcesu zdobędziesz złotą różę (S 2/35) i amunicję. Weź Graphling Gun oraz amunicję i udaj się dalej. Zabij jednego strażnika, a następnie drugiego – w pokoju ze skrzynkami. Wystrzel linę w środek sufitu i użyj jej, by dostać się do szpary w ścianie. Zjedź po rampie i zabij dwóch żołnierzy. Wróć windą na poprzednie piętro, zabij strażnika ze schodów z początku etapu. Na zewnątrz wystrzel linę w schody na górze i korzystając z niej – dostań się do otworu z płomieniem. **Skocz, złap się krawędzi, podciągnij** się i idź korytarzem. (save) Podejdź do krawędzi i strzel facetowi w głowę, zanim włączy działka. Udaj się na dół, zabierz apteczkę, użyj dźwigni i idź do windy. Na piętrze zabij dwóch żołnierzy, jednemu z nich zabierz linę i z jej pomocą dostań się na skrzynie. Otwórz klapę, zabij strażników. Dojdź do przycisku i zjedź – biegnij pomiędzy laserami, a na końcu wczołgaj się w korytarz (save).

Strzelaj do cyborga, aż straci część skóry. Strzel w zawór, **skocz po pochylniach – nie dotykając podłogi**, tak by znaleźć się na półce obok wejścia. Podnieś amunicję do Graphling Guna, a następnie strzel z niego w sufit. Używając liny, dostań się do przełącznika i wyłącz prąd, zabierz fragment klucza, który został po cyborgu, oraz dużą apteczkę. Wróć po pochylniach do przełącznika – zbierz po drodze linę. Naciśnij przełącznik, wróć do szybu wentylacyjnego i przejdź przez korytarz, który blokował laser. (save) Przebiegnij, uważając tylko na ostrzał ze śmigłowca. (save) Za barem użyj przełącznika i szybko wracaj – uważaj na cyborga. W korytarzu skręć w odnogę prowadzącą w górę i w lewo. Jeżeli przez podłogę zobaczysz, że cyborg wbiegł już za okratowane segmenty podłogi, przestaw dźwignię.

Idź do pomieszczenia z gazem – znajdziesz tam złotą różę (S 3/36). Przestaw dźwignię. Wróć na początek komory gazowej i skręcaj wciąż w lewo. Biegnij, nie zwracając uwagi na strażników. Przestaw przełącznik, dusząc cyborga. Wyłącz gaz i otwórz sobie przejście **do komory z cyborgiem. Podnieś** drugą część klucza i połącz z tą już posiadaną. Wróć do korytarza z helikopterem. Skręć w prawo **i idź dalej korytarzem do pochylni**, którą się tu dostałeś. Użyj drabiny, aby dostać się do pomieszczenia ze spadochroniarzami. Użyj klucza i wyjdź przez drzwi.

Gratulacje – kolejna gra za Tobą! (Tylko po jasną cholerę Ci te wszystkie złote róże? Przecież wiadomo, że to diamenty są najlepszym przyjacielem kobiety!)

*BADJOY*

# w imadle

**Eidos**

www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL: IM GROUP
STRONA PL: www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL: JEST
PC WIN'95/98: Min. Pentium II-300, 64 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# Evil Islands

## CURSE OF THE LOST SOUL

**cz. 1**

Zanim zaczniesz czytać poniższy poradnik, musisz poznać kilka ogólnych informacji. Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, że EVIL ISLANDS to RPG bardzo nieliniowy. Będziesz miał tu dość dużą swobodę w poruszaniu się po mapie oraz kolejności i sposobie wykonywania poszczególnych czynności. W tym wypadku bardzo dokładne imadło, przeprowadzające Cię przez całą grę, z uwzględnieniem najmniejszych nawet „akcji" skończyłoby się gdzieś w okolicach numeru 110! By nie zanudzić Czytelników, zdecydowaliśmy się więc na formułę poradnika bazującego na questach. Mówi on, co i kiedy należy zrobić, ale sposób wykonania pozostawia już Tobie.

W EVIL ISLANDS nie da się stworzyć supermana. Tu kluczem do sukcesu jest specjalizacja. W drużynie możesz mieć maksymalnie trzy osoby (włącznie ze swym alter ego). Jedną z nich niech będzie mięśniak – rozwalający wszystkich bronią białą, drugą – mag, niezastąpiony na końcowych etapach gry (zabicie cyklopa w zwarciu nawet przy trzykrotnej przewadze liczebnej jest prawie niemożliwe), w rażeniu na odległość i eliminowaniu przeciwników odpornych na zwykłą broń. Przy kreacji trzeciej postaci jest większa swoboda. U mnie był to osobnik władający ostrzem, któremu jednak rozwijałem też takie umiejętności, jak: widzenie w ciemnościach, szybka regeneracja czy zadawanie ciosów w plecy. Dzięki temu miałem swoistego zwiadowcę, który zawsze pierwszy wypatrzył wroga, potrafił się do niego podkraść i po cichu unieszkodliwić. A gdy oberwał (co zdarzał się wyjątkowo często), szybko powracał do sił. Ty jednak możesz równie dobrze postawić na drugiego klasycznego zbrojnego lub magika. Specjalizacja dotyczy również rozwoju wewnątrz obranej ścieżki. Wojownik naprawdę nie musi władać wszystkimi rodzajami oręża, lepiej niech macha tylko mieczem, ale robi to bardzo dobrze. Podobnie jest z magami i ich „szkołami magii". Co prawda, w ten sposób część bohaterów będzie bardzo wrażliwa na ataki, ale łatwo można zniwelować ten mankament. Po prostu potwory są głupie (wszystkie, bez wyjątku!) i zawsze atakują tego herosa, który stoi najbliżej nich. Dlatego nawet jeśli opadły Twojego magika, ale ten szybko uciekł w stronę zbrojnego, to możesz być pewien, że przeniosą swoje zainteresowanie właśnie na wojaka.

Walka w EVIL ISLANDS jest bardzo trudna (w porównaniu do zwykłego RPG–a), mimo to warto ją podejmować przy każdej nadarzającej się okazji, bo doświadczenie dostaje się nie tylko za questy, ale również (a raczej przede wszystkim) za pokonywanie wrogów. Poza tym z każdego ciała można podnieść jakieś trofeum (da się sprzedać), przedmiot lub złoto, a tego nigdy za wiele. Niestety, niektórych potworow w danym momencie po prostu nie da się pokonać. Dlatego też często zapisuj stan gry – jeśli toczyłeś daną potyczkę kilka razy i zawsze kończyła się marnie, to zaszyj się gdzieś i poobserwuj przeciwnika. Na pewno ma jakiś słaby punkt. Zwykle tacy „twardziele" to wartownicy, poruszający się według ścisłego schematu, i da się ich ominąć (by zabić potem) lub stoją do Ciebie plecami, więc możliwe jest ciche podczołganie się i zadanie ciosu w plecy. Jeśli jednak nie wymyślisz niczego sensownego, to po prostu odpuść sobie na chwilę. Spenetruj inne tereny, zabij słabszych przeciwników (zdobędziesz doświadczenie). Udaj się do wioski, zakup lepszy ekwipunek, wydaj zdobyte punkty na rozwój umiejętności walki i wróć do przeciwnika. Może wcześniej byłeś po prostu za słaby lub miałeś przestarzały sprzęt.

Pamiętaj, że nie musisz koniecznie wykonywać czynności w takiej kolejności jak w poniższym tekście. Poradnik został jednak tak napisany, by było jak najmniej biegania „na pusto". Zastosowałem formułę zbierania wszystkich możliwych questów, wykonywania ich i „hurtowego" odbierania nagród. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, byś wykonywał je „pojedynczo". Czasem nawet jest to lepsze – z uwagi na możliwość uzupełnienia ekwipunku. No i przechodzimy do szczegółów.

### RUINY

Opuść ruiny i idź w kierunku wschodnim, aż zobaczysz ludzi. Kiedy do nich dotrzesz, będą biegli na południe od swojego bożka – podążaj za nimi. Zabij i przeszukaj wilka. Kieruj się na południe, aż zobaczysz następnego przeciwnika – dzika. Jego też zabij. Idź na południe, aż dojdziesz do jeziora. Skieruj się na wschód. Będziesz natykał się na dziki i ropuchy. Pamiętaj, że te ostatnie są wyjątkowo niebezpieczne, gdyż atakują z dystansu i pomimo swych małych rozmiarów mogą zadać groźne rany. Prawdopodobnie Twój bohater nie będzie w stanie poradzić sobie z dwoma takimi płazami na raz. Dlatego musisz wypatrywać pojedyncze sztuki, podkradać się do nich i odskakiwać po ich zabiciu.

Idąc wzdłuż jeziora na wschód, wkrótce dojdziesz do bagien. Dalej kieruj się na północ wzdłuż rzeki, aż dojdziesz do brodu. Przekrocz nim rzekę i idź na wschód. Zobaczysz stojącego przy moście ogra, będziesz musiał się za nim przeczołgać. Gdy przebędziesz rzekę mostem, zobaczysz dwóch ogrów. Jeden z nich (ten z pełnym brzuchem) będzie stał tyłem do Ciebie – pozwoli to opanować złodziejskie umiejętności. Po prostu podczołgaj się do niego od tyłu i zakoś mu pieniądze.

Idź dalej na wschód. Tuż przy wiosce zobaczysz dwa gobliny, które będą stały do Ciebie plecami. W uczciwej walce mogą być niebezpieczne – podkradnij się i zadaj im po ciosie w plecy (pchnięcie sztyletem – „backstab"). Teraz możesz wejść do wioski, tj. wejść do strefy teleportacji.

# ds

SERWIS CD-BOY DEMO

portacji – błyskających gwiazdek przy bramie.

## WIOSKA

Po rozmowie ze starcem dostaniesz swoje pierwsze zadanie – masz zabić goblina na posterunku. By je wykonać, musisz udać się na wzgórza (uwaga! przejście do tej lokacji staje się możliwe dopiero po otrzymaniu tego questu!). Będąc tam, po prostu idź drogą na wschód. Wkrótce zobaczysz goblina. By wykonać zadanie, podkradnij się od tyłu i dźgnij go. Wróć do wioski

By zdobyć następne questy, porozmawiaj ze starcem oraz (lub) z rzemieślnikiem – zostaniesz poproszony o zabicia białego wilka i przyniesienie narzędzi. Podpowiedzą Ci również, żebyś zabrał ze sobą najemnika zwanego Khador Rowdy. Po wykonaniu powyższych czynności udaj się na wzgórza.

## WZGÓRZA

Najlepiej będzie zacząć od zabicia białego wilka. W tym celu z miejsca, w którym rozpocząłeś swe działania, przejdź kawałek na wschód, a potem skieruj się na północ. Zaatakuje Cię niezbyt liczne stado młodych wilków i dzików. Pokonanie go nie powinno stanowić większego problemu. Na północy tej lokacji, nieopodal gór, zobaczysz dwa pokojowo nastawione dziki. Podejdź do nich – zaczną uciekać, ciągnąc za sobą sforę białego wilka. Udaj się dalej na wschód wzdłuż gór. Dojdziesz do małej wioski, w której dostrzeżesz białego wilka. Obok niego są resztki dzików, które porwał i spożył. Zabij go. Nie zapomnij przeszukać jego ciała i zabrać głowy jako trofeum – będzie Ci potrzebna, jeśli chcesz odebrać nagrodę za wypełnienie zadania. Opuść wioskę i idź na południe. Skręć na wschód i idź wzdłuż lasu, aż dojdziesz do rzeki. Przejdź kawałek na północ wzdłuż rzeki (uważaj na ropuchy, które będą Cię znienacka atakowały), aż osiągniesz bród prowadzący na tereny rozbójników.

## TERENY ROZBÓJNIKÓW

Skieruj się na południe, podążaj wzdłuż wschodniego brzegu, zabij łucznika strzegącego rzeki. Przejdź przez potok i idź na wschód. Wkrótce osiągniesz obóz rozbójników. Koło ogniska (w pobliżu namiotów) stoi ich szef wraz ze swą kobitą. Możesz ich zabić, ale radzę zrobić to później. Na razie – biorąc pod uwagę Twój obecny poziom doświadczenia – jest to, niestety, zbyt trudne zadanie. Dlatego, musisz wykazać się sprytem. Postępuj dokładnie według instrukcji. Doczołgaj się jak najbliżej i rąbnij szpikulec szefowej i dłuto szefowi. Wycofaj się. Rozejrzyj po lasach wokół obozu. Szczególną uwagę zwróć na tych członków bandy, którzy mają nietypowe zbroje – zrobione z tygrysiej skóry. Gdy Twój bohater i jego kompani zyskają więcej doświadczenia, powinieneś znów odwiedzić szefa wraz z jego małżonką i zabić ich. Dzięki temu zyskasz bardzo dobry run. Wykonałeś wszystkie questy, możesz więc wrócić do wioski po odbiór nagrody.

## WIOSKA

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o jego narzędziach – dzięki tej gadce uzyskasz dostęp do sklepu i konstruktora. Koleś ponadto da Ci inne zadanie – masz przynieść rzeczy rudego rozbójnika. Po tej konwersacji porozmawiaj dwukrotnie z kapitanem, to zyskasz nagrodę za wypełnienie pierwszego questa – 150 złotych monet. Kapitan da Ci również nowe zadanie – musisz mianowicie ukarać gobliny. W tej chwili w wiosce nie uzyskasz już nic więcej, więc w sklepie uzupełnij ekwipunek i udaj się w dalszą podróż – idź na wzgórza.

## WZGÓRZA

Po wejściu do strefy zwróć się na wschód, potem na południe. Po drodze zabijaj watahy wilków. Wkrótce dotrzesz do bagien. Ciągną się one aż na tereny goblinów, więc możesz skorzystać z nich jako ze swoistej „drogi". Do celu możesz dostać się również jednym z mostów – albo tym dalej na wschod wzdłuż drogi, albo tym na południe od obozu rozbójników. Oba są strzeżone przez tłumy goblinów i będzie trudno je pokonać, jednak jeśli lubisz walczyć, to powinieneś wysłać w zaświaty oba garnizony i dzięki temu otrzymać spory zastrzyk doświadczenia. Pamiętaj jednak, że przy obecnym poziomie Twoich postaci obie potyczki będą musiały być rozegrane niemal idealnie, co spowoduje konieczność wielokrotnego podchodzenia do nich. Więc jeśli nie lubisz częstego korzystania z opcji save i load, to lepiej idź przez bagna. Możesz tam, co prawda, napotkać banshee oraz żaby, ale są one mniej liczne i generalnie słabsze od hord goblinów. Na terenach zielonoskórych nie baw się. By zaliczyć zadanie, musisz zabić tylko siedmiu z nich, dlatego dokonuj przemyślanej eksterminacji – wybierając zabłąkane jednostki i unikając starć z większymi grupkami. Oczywiście, prawdziwy wojownik będzie kombinował, aż cały teren nie spłynie krwią, i dzięki temu nauczy się o wiele więcej, ale nie jest to konieczne.

Teraz idź na północny wschód przez most wiodący do obozowiska rozbójników, następnie skieruj się na wschód, a w końcu wydeptaną ścieżką udaj się na północ. Możesz również skierować się na wschód od terenów rozbójników i przekroczyć brodem drugą rzekę. Tak czy inaczej, spotkasz rozmawiających rozbójnika i orka. Zabij ich obu, a następnie weź mapę z ciała bandziora. Teraz powinieneś udać się na północno–wschodni kawałek lokacji. Tam znajduje się następna rzeka. Przekrocz ją, to znajdziesz się w lesie pełnym wilków. To prawdziwa gratka – jeśli je zabijesz, zyskasz sporo doświadczenia i kasy (jak sprzedasz skórki). Więc morduj, chyba nie jesteś ekologiem! Uważaj jednak – w pobliżu brodu co jakiś czas pojawia się troll, a jak na razie nie masz z nim szans. Nieważne, jak jesteś dobry i jak bardzo będziesz się starał – spotkanie trolla równa się śmierć. By pomóc szczęściu i nie natknąć się na niego, należy przed zbliżeniem się do przeprawy dokonać zapisu gry. Po skończonym polowaniu udaj się do wioski.

## WIOSKA

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o orkach, to dostaniesz nowe zadanie – teraz na tapecie masz jasnowidza i piramidę. Później porozmawiaj z nim jeszcze raz – tym razem o mapie, którą znalazłeś, a następnie poproś kapitana o część do naprawy mostu. Zaowocuje to nowym zadaniem do wykonania – masz znaleźć magiczną cząsteczkę. Porozmawiaj ze starcem o ważnym dla niego interesie, to też zleci Ci ciekawą misję. Chce mianowicie, byś ukradł goblinom ich relikwię. Teraz skieruj swe kroki na wzgórza.

## WZGÓRZA

Proponuję zacząć od jasnowidza i piramidy. W tym celu udaj się na tereny goblinów, potem skieruj się na wschód i idź wzdłuż południowego wzgórza. Wkrótce dojdziesz do góry z dużą budowlą na szczycie. Jasnowidz stoi obok obelisku, który kontroluje piramidę. Ostrożnie podczołgaj się na południowy wschód, a potem idź na wschód do dźwigni. Unikając większych grup wrogów i rozgniatając mniejsze, możesz pozyskać z orków całkiem niezłe trofea. Oczywiście, da się rozgromić także te większe kupy wrogów. Należy w tym celu stosować technikę ataku i odskoku. Jest to jednak bardzo trud-

# w imadle

ne – tylko dla urodzonych morderców. Stosując taki sposób przemieszczania, znajdziesz się blisko jasnowidza. Zabij go bez skrupułów i weź run z jego ciała. Teraz użyj obelisku, to zdezaktywujesz pułapkę – piorun uderzający ze szczytu góry. Gratulacje, właśnie wykonałeś zadanie!

Teraz skieruj swe kroki na północ. Ścieżką podążaj do jaskini wysoko w górach. Musisz dostać się do środka, ale spaceruje przed nią troll. Co prawda na tym poziomie, jaki już osiągnąłeś, zabicie takiego przeciwnika jest już możliwe (przynajmniej teoretycznie), ale mnie – pomimo kilku prób – nie udało się tego dokonać. Można go jednak bez problemu przechytrzyć, gdyż poczwara jest ślepa jak kret. Wystarczy byś podpełznął za jego plecami i wszedł do środka, wtedy gdy on będzie szedł w kierunku rzeki. Musisz jednak dobrze zgrać całą akcję w czasie, bo zanim stwór się odwróci, musisz być już poza jego polem widzenia. Najlepiej poobserwuj go trochę przed podjęciem działania.

## JASKINIA

Jesteś przed mostem zwodzonym orków. Niestety, jest podniesiony i nie możesz penetrować jaskini. Aby go opuścić, na mechanizmach obok użyj przekładni, którą dostałeś od kapitana. Wejdź do dalszej części jaskini i kieruj się przejściem wiodącym na południe. Zabij dwóch orków i jasnowidza – jednego za drugim. Weź klucz do sarkofagu i run dodatkowego celu ze zwłok jasnowidza. Teraz udaj się na wschód. Podążając pierwszym przejściem na północ, zabij orka strzegącego przejścia i idź do małej, ślepej uliczki wiodącej na wschód. Znajdziesz tam sarkofag. Otwórz go, używając na nim klucza i weź magiczną cząstkę. Quest jest ukończony. Możesz bezpiecznie opuścić jaskinię. Zauważ, że na mapie globalnej lokacja wzgórza jest teraz zaciemniona, co oznacza, że jest już zbadana i możesz przez nią przechodzić. Powinieneś teraz zabrać się za wykonanie questu, polegającego na kradzieży relikwii goblinów.

## RZEKA I WYSPY

W tej strefie napotkasz sporo stad wilków, dzików i tygrysów (uważaj! bardzo twarde sztuki!) o różnej liczebności. Niektóre z nich są całkiem groźne. Zwłaszcza dziki – teoretycznie, najsłabsze, potrafią jednak mocno dokopać, gdyż poruszają się hordami, których liczebność ciężko jest oszacować. Niebezpieczne mogą okazać się też pojedyncze ropuchy i nietoperze, a to z uwagi na zdolność do ataku z dystansu. Szczególnie te pierwsze są trudne do trafienia bronią kłującą i tnącą. Jak tylko nauczysz się magicznych ataków i zaklęcia ognistej strzały, będzie Ci dużo łatwiej. Zrób więc to jak najszybciej, a zanim to uczynisz, lepiej omijaj je z daleka.

Idź na południe, zaraz po wejściu do tej lokacji zabij gromadę wilków, a później parę goblinów. Następnie idź na południowy zachód wzdłuż krawędzi bagien. Uważaj na spore grupy goblinów (5 i więcej) – jeśli dasz się zaskoczyć, mogą być groźne. Na bagnach jest sporo banshee. Jeśli jesteś odpowiednio wytrzymały, możesz je upolować, co zaowocuje szybkim wzrostem doświadczenia. Ale pamiętaj, że masz do czynienia z wymagającym przeciwnikiem i na dodatek na trudnym terenie, dlatego zabijaj pojedyncze osobniki, odciągając je od grupy. Po polowaniu idź prawie do końca mapy, potem zwróć swe kroki na południe – do trzech ognisk. W środku trójkąta znajdziesz relikwię goblinów. Weź ją. Ukończyłeś ostatniego questa z tej grupy. Powróć do wioski, by odebrać należne Ci nagrody.

## WIOSKA

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o jasnowidzu i piramidzie. Otrzymasz zasłużoną nagrodę – 200 monet i zbroję z twardej skóry (bardzo dobra rzecz na ten etap gry, włóż natychmiast!). Pomów z nim również o goblinie z niebieskim kamieniem zamiast oka, a następnie o magicznej cząstce. Dostaniesz zadanie. Masz teraz odwiedzić wiedźmę. Razem ze starcem przesłuchaj goblina – dostaniesz zadanie sporządzenia protokołu. Porozmawiaj z goblinem raz jeszcze i zamień relikwię goblinów na magiczną lalkę. Następnie wdaj się w konwersację z kapitanem, to zleci Ci on zadanie, polegające na znalezieniu przekładni.

## DROGA DO WIEDŹMY

Wejdziesz w strefę wschodnim wejściem. Idź na zachód, miniesz dwie małe kolumny z iskrami przeskakującymi pomiędzy nimi (kiedy się między nimi znajdziesz). Postępuj za radą rzemieślnika i idź zachodnim przejściem. Skieruj się na północ i ostrożnie omiń spalone plamy na ziemi. W tych miejscach uderzają pioruny z pułapek i prawdopodobnie zabiją każdego, kto w nie wejdzie. Lepiej nie sprawdzać. Jak zobaczysz ostatnią plamę na ziemi, spostrzeżesz również trolla. Przeczołgaj się pomiędzy pułapką i spaloną ziemią, a następnie wzdłuż góry do małej wioski na zachód od trolla. Zobaczysz klucz do obelisków – spoczywa spokojnie na pniaku. Weź go. Przeczołgaj się do obelisku i wyłącz pułapki piorunowe. Spowoduje to, że pułapka, którą minąłeś wcześniej, również będzie wyłączona. Musisz do niej podejść i użyć klucza na obelisku za nią. Wyłączysz w ten sposób ścianę ognia, która blokuje dostęp do centralnego wzgórza. Idź do tam, znajdź trzeci obelisk i wyłącz pułapki trzeciego rodzaju – kwasowe. Teraz wschodnim przejściem przekrocz bagna. Na ich końcu zobaczysz trolla. Nie przejmuj się nim, tylko kieruj na zachód wzdłuż zachodniej ściany. Idź w górę na zachodnie zbocze i wejdź na sferę transferową. Quest został ukończony.

## JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiasz z wiedźmą. Otrzymasz klucz Pole Wizji w zamian za magiczną cząstkę. Poproś wiedźmę o pomoc z magią, to otworzy Ci ona dostęp do magicznego konstruktora. Porozmawiaj o odzyskiwaniu pamięci i weź kolejnego najemnika – Naya, pomocnika wiedźmy. Możesz wrócic do wioski.

## ŚRODKOWE SZCZYTY

W wiosce porozmawiaj ze starcem o magicznej kuli – otrzymasz zadanie, polegające na kradzieży orkom tego przedmiotu. Aby je wykonać, udaj się w Środkowe Szczyty. Idź na wschód wzdłuż małej drogi, zabij po drodze parę orków, które znajdują się kawałek na północ od niej. Następnie zajmij się wozem niedaleko na północny wschód. Obok niego jest kufer. Otwórz go i weź przekładnię. Wykonałeś quest, opuść więc Środkowe Szczyty i idź do lokacji Rzeka i Wyspy. Gratulacje, masz wykonane dwa questy.

## RZEKA I WYSPY

Po wejściu do strefy idź na wschód poprzez wzgórza, zabijając świnie, wilki, tygrysy i wispy po drodze. Kiedy dojdziesz do rzeki, idź wzdłuż niej na wschód. Wkrótce zobaczysz most. Będą tam żaby i nietoperze. Najlepiej załatwić je z dystansu – magią. Przejdź most prowadzący na wyspę. Będą na niej czekały wilki i gobliny, ale z łatwością je zabijesz. Na południu jest most zwodzony, użyj zdobytej przekładni, żeby go opuścić. Idź na następną wyspę. Będą tam gobliny – zabij je bez litości. Na południu znajduje się most strzeżony przez grupę orków i goblinów. Zabij je (wcześniej osłab z dystansu!) i przejdź na trzecią wyspę. Na południowej części mostu znajdziesz kufer. Weź z niego „to, co schowano z listami". Wykonałeś quest!

Idź teraz na zachód, na wyspę pełną ogrów. Podążaj wzdłuż południowego jej brzegu, przez lasy. Unikaj ogrów jak ognia – jest ich zdecydowanie za dużo, a jeśli wdasz się z którymś w zbyt długi pojedynek, to szybk o

zleci się reszta. Wkrótce zobaczysz dwóch wielkich ogrów i wąskie przejście strzeżone przez jeszcze jednego. Wyczołgaj się z lasu do wąskiego przylądka na południe od najbardziej oddalonego ogra. Kiedy ten odejdzie, idź na zachód na następną wyspę. Będą tam dwa orki na moście – zabij je jak najszybciej. Idź na zachód. Zabij orka stojącego koło wzgórza i zlikwiduj jasnowidza na szczycie obok ołtarza. Z ciała jasnowidza zabierz run wzmocnienia. Weź kulę z ołtarza. Quest jest wykonany. Wyjść z lokacji możesz na dwa sposoby: tak jak przyszedłeś lub przez wyspy centralne. W pierwszym przypadku będziesz miał spokojną podróż (oczyściłeś już te tereny), w drugim zdobędziesz dodatkowe doświadczenie, ale też się namęczysz. Powróć do wioski.

## WIOSKA

Porozmawiaj z kapitanem o wyspach i orkach. Dostaniesz quest o nazwie Złota Dolina. Następnie zagadaj o tej sprawie z rzemieślnikiem. Dowiesz się o wielu ciekawych rzeczach, które mogą Cię czekać podczas tej wyprawy. Z tą wiedzą udaj się do starca, któremu możesz odmówić przyjęcia wcześniejszego zadania (zaneguje wcześniej podjętą decyzję). Lepiej jednak tego nie robić, gdyż doświadczenie i złoto zawsze się przydadzą, a „kapuchy" w dolinie da się zrobić całkiem sporo.

## JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiaj z wiedźmą o magicznej kuli. Dostaniesz quest Protokół Orków. To wszystko, co masz tu do załatwienia.

## RZEKA I WYSPY

Idź na południowy wschód do centralnego mostu wysp. Opuść go używając przekładni. Zabij straże i udaj się na wyspę orków. Tam również będą straże. Na szczęście, niezbyt liczne. Jasnowidz znajduje się na południowej stronie wyspy. Najpierw zabij jego, a później orków. Weź run obniżenia zużycia wytrzymałości i protokół orków z ciała jasnowidza. Wykonałeś quest. Opuść tę lokację i idź do Martwego Miasta.

## MARTWE MIASTO

Głównymi Twymi przeciwnikami w tej strefie są szkielety. Zauważ, że broń kłująca prawie w ogóle się ich nie ima (cóż, w końcu nie ma na nich mięsa, które można by kłuć). Ich kości trzeba siec, a już najlepiej – miażdżyć. Szkielety doświadczonych żołnierzy (te wyższych poziomów) są śmiertelnie niebezpieczne. Trudno jest pokonać nawet pojedynczego oponenta tej klasy, a złe kościeje zwykle poruszają się większą grupą. Cóż, unikaj spotkań z większymi zgrupowaniami, odciągaj pojedynczych kościaków, stosuj taktykę podjazdową, osłabiaj przeciwników z dystansu. Krótko mówiąc – stosuj wszystkie brudne sztuczki, jakich się do tej pory nauczyłeś. Na południe od wejścia są lasy pełne wilków i tygrysów. To zdecydowanie łatwiejsi przeciwnicy, mimo że poruszają się w grupach. Rozważ, czy nie należy na nich poćwiczyć. Na wzgórzu wysuniętym najbardziej na południe są ruiny małego budynku, strzeżone przez szkielety. Jeśli je zabijesz, to zgarniesz 500 monet z kufra. Radzę to zrobić, mimo że zadanie jest trudne. Dalej będzie jeszcze gorzej, jeśli nie nawiążesz walki, to wkrótce w tej lokacji nie będziesz mógł podjąć żadnej potyczki. By wykonać quest, który wywiódł Cię w te rejony, idź na wschód. Obok przejścia pomiędzy dwoma wzgórzami znajduje się grupa szkieletów doświadczonych żołnierzy. Omiń je od południa i skieruj się na północ za pierwszym dużym wzgórzem. Idź na północ, aż dojdziesz do rzeki i zepsutego wozu. Zabij szkielety i przeszukaj oba kufry. W jednym z nich znajdziesz worek złota, w innym starożytny hełm (naprawdę zacne nakrycie głowy). Zauważysz, że więcej szkieletów idzie w Twoim kierunku. Szybko wycofaj się z obszaru zachodnim przejściem i biegnij na południe pomiędzy wzgórzami. Unieszkodliw szkielety i opuść lokację. Powróć do wioski.

## WIOSKA

Porozmawiaj ze starcem o zakończeniu powierzonego przezeń zadania i odbierz 400 monet nagrody. Powtórnie zagłęb się konwersacji, to otrzymasz questa, polegającego na zapobiegnięciu najazdowi goblinów. Udaj się do wiedźmy.

## JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiaj z wiedźmą o protokołach orków. Airy pobiegnie przeprowadzić śledztwo. Porozmawiaj z nią ponownie, to powie Ci wiele użytecznych rzeczy. Wróć do wioski.

## WIOSKA

Porozmawiaj ze starcem o Airy. Niestety, nie powie Ci nic ciekawego, więc i tak będziesz musiał wykonać wcześniej powierzone zadanie. Idź do lokacji Rzeka i Wyspy.

## RZEKA I WYSPY

Zachowując jak najdalej posuniętą ostrożność, idź na południe. Kiedy tylko zobaczysz porucznika rozbójników, dostaniesz quest pt. „prawdziwy plan rozbójników". Najwyraźniej zostałeś przez kogoś wrobiony, więc będziesz musiał wydostać się z tej trudnej sytuacji. Idź na wschód, potem na północny wschód wzdłuż wzgórza. Omiń małą skałkę na wschodzie od północnej strony, znajdziesz się za jednym ze zbójów – zabij go. Byle szybko! Idź dalej na południe – zabij kolejnego wartownika. Dalej na południe, za następnym wzgórzem zobaczysz łucznika. Podążaj dalej na południe, następnie skieruj się na zachód wzdłuż wzgórza. Zabij kolejnego zbira. Idź na zachód i zabij jedną wartowniczkę i jej dwóch kompanów. Omiń górę od zachodu. Zobaczysz trzech wartowników – wiesz, co masz robić. Teraz idź do porucznika – zabij zarówno jego, jak i strażników. Zbadaj ciało oficera. Znajdziesz notatkę w języku orków i ciężki młot z krzemienia. Możesz pozbierać różne rodzaje skórzanego pancerza. Ukończyłeś zadanie.

Teraz musisz się zmierzyć z goblinami. Idź na zachód wzdłuż bagien, aż znajdziesz plamę zaznaczoną na minimapie. Zobaczysz grupę goblinów – zabij je, to wykonasz kolejny quest. Prawda, że proste? Powróć do wioski.

Cdn.

*Ator*

# w imadle

Nival
www.nival.com
DYSTRYBUTOR PL – CDDA
STRONA PL – www.cdda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN 95/98 – Min. Pentium II 233, 64 MB RAM
OCENA: 9/10

**Na pewno wielu z Was marzy o dokopaniu kumplowi w QUAKE'A 3 bądź w RED ALERT 2. I chcielibyście przy tym mieć stały, a do tego najlepiej jeszcze niedrogi dostęp do Internetu, by fragować sobie do woli;) Idealnym rozwiązaniem może być sieć blokowa.**

# Sieć w

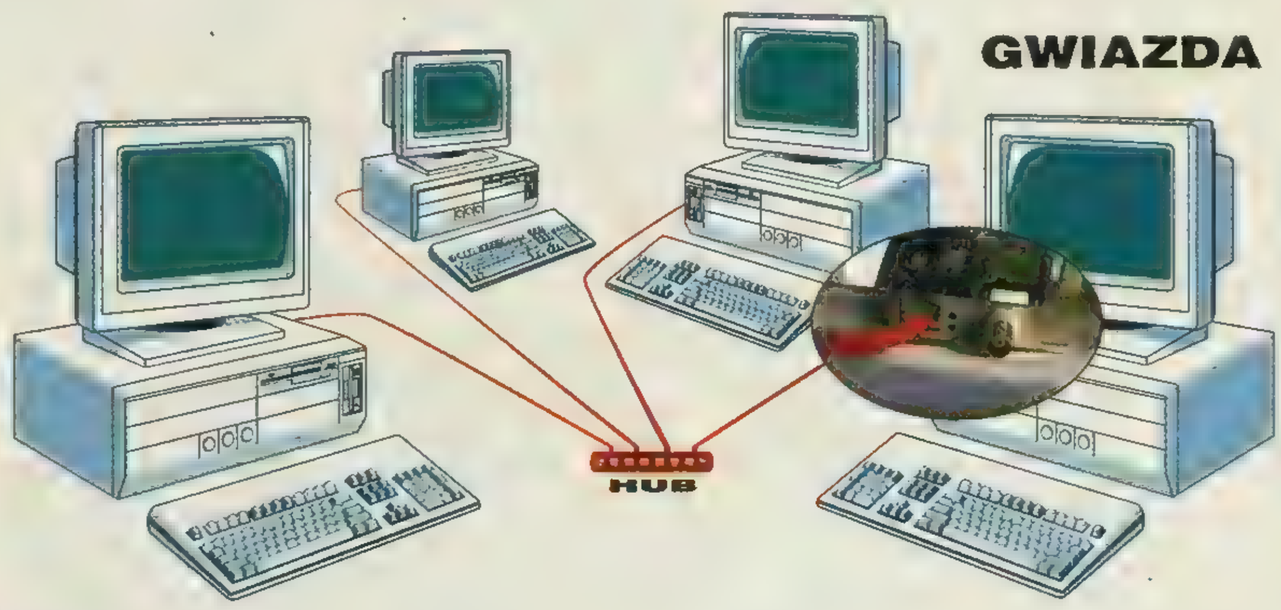
Biorąc pod uwagę żywiołowy rozwój sieci osiedlowych, nabieram pewności, że także część naszych Czytelników nosi się z zamiarem budowy takowych bądź nawet już je wykorzystuje. Rozwiązanie to ma bowiem praktycznie same plusy: wspólne granie, możliwość wymiany gigabajtów danych, no i wreszcie sprowadzenie opłat za korzystanie z Internetu do rozsądnego poziomu – za sprawą wykupienia łącza stałego i rozłożenia kosztów na parę osób. A tak przy okazji, samo tworzenie własnej sieci to ogromna frajda, satysfakcja i duma. Jeśli się wszystko się uda, oczywiście.

## Co potrzeba?

Budowa sieci blokowej nie jest wcale trudna, ale wymaga zaangażowania od wszystkich członków takiej przyszłej wspólnoty. Najważniejszy jest pomysł, który połączy kilka bądź kilkanaście osób we wspólnym działaniu. Pierwsza i najważniejsza sprawa to znaleźć znajomych czy sąsiadów, którzy będą chętni do realizacji takiego przedsięwzięcia (dobrym sposobem na ich zwerbowanie są np. ulotki przy wejściu do bloku). Na początek nie warto być zbytnio ekspansywnym – wystarczy jedna, dwie klatki. Pamiętajmy, że duża sieć to droga sieć. Poza tym w przypadku jej tańszej wersji istnieją też pewne ograniczenia przestrzenne. Bardzo delikatną kwestią jest dogadanie się z instytucją zwaną ADM. Na naszych betonowych osiedlach od administracji wiele zależy, między innymi właśnie zgoda na budowę sieci LAN. Zanim więc zaczniecie coś robić w tym kierunku, warto wpierw wysondować, czy dostaniecie na to zgodę. Najlepiej załatwiać to przez znajomości, ale jak się nie da, to trzeba użyć sposobów oficjalnych, czyli porozmawiać z kimś z władz spółdzielni. Ale z własnego doświadczenia wiem, że ta droga jest rzadko stosowana... Owszem, lepiej jest postarać się o stosowne pozwolenie, ale wszyscy wiemy, że człowiek jest z natury złośliwy i często właśnie na tym etapie próba stworzenia sieciowej społeczności się kończy. Ostatnim składnikiem potrzebnym do naszego LAN–u są oczywiście pieniążki – wysokość wkładu zależy od liczby członków wspólnoty, sprzętu i warunków technicznych. W ramce spróbowałem wyliczyć koszt typowej sieci – oczywiście to tylko szacunki, pokazujące skalę wydatków. Często stosowanym zabiegiem jest podpisanie umowy, co konieczne jest przy stałym dostępie do Internetu. Zwykle jest tak, że sieć jako wspólnota nigdzie nie rejestrowana nie może wykupić usługi od providera. Musi to zrobić jeden użytkownik, który na siebie weźmie całą odpowiedzialność, także tę finansową. W tym momencie spisanie umowy gwarantującej wspólne opłacanie abonamentu nie jest przejawem braku zaufania, ale normalną i wymaganą czynnością. Szkielet takiej umowy znajdziecie na stronie www.trzepak.pl. Przejdźmy do omówienia dwóch schematów topologicznych, na których zbudujemy naszą sieć.

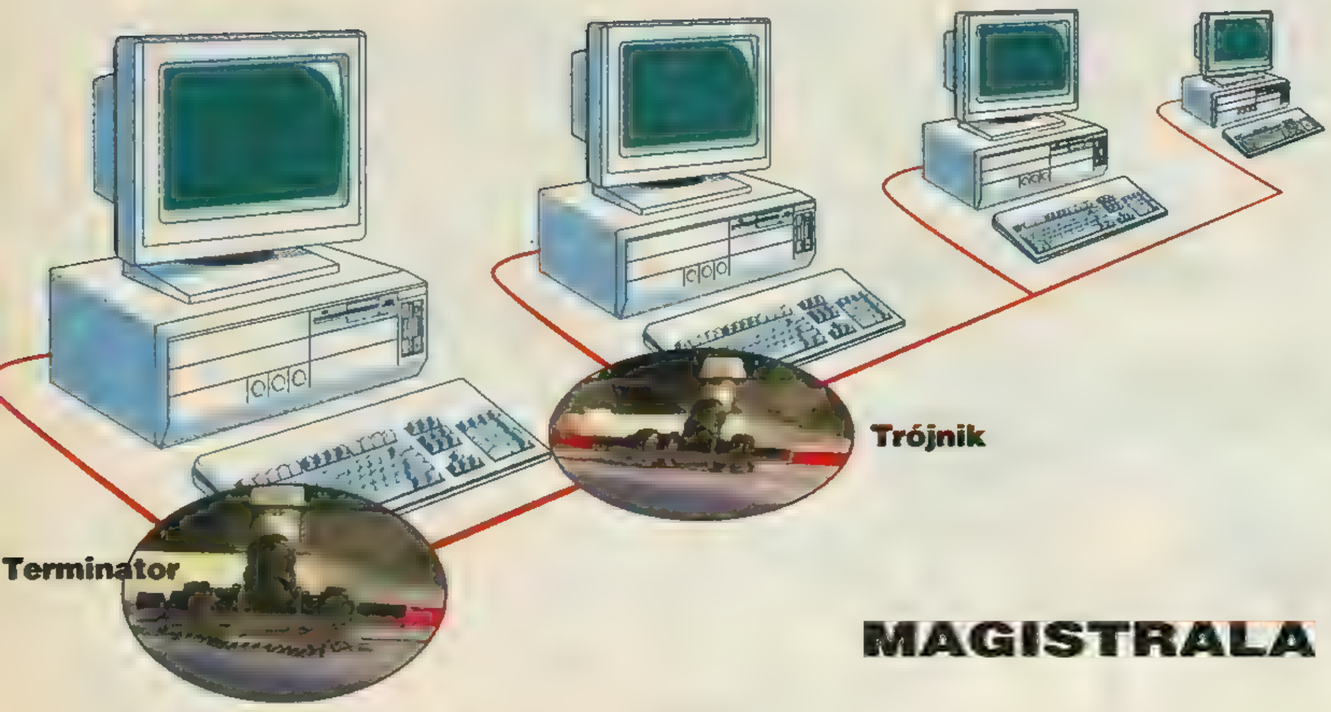
## Koncentryk czy skrętka?

Wybór materiałów i topologii sieci będzie miał duży wpływ na jej parametry techniczne (awaryjność, prędkość) i na możliwości przyszłej rozbudowy. Do wyboru mamy dwie topologie: magistralę i gwiazdę. Obie różnią się od siebie praktycznie wszystkim. Omówię je pokrótce, a ich plusy i minusy znajdziecie w tabelce.




Prostsza i tańsza jest magistrala, dlatego to od niej właśnie najczęściej się zaczyna. Do jej budowy użyjemy kabla koncentrycznego (RG–58). Instalacja typu peer–to–peer implikuje, niestety, dużą awaryjność, bo gdy jeden z użytkowników się rozłączy (lub ma awarię), to cała sieć pada. Przepustowość w tym wypadku to 10 Mbit/s – w zupełności wystarcza to do przesyłania plików czy udostępniania Internetu, daje też zadawalającą prędkość gier. Urządzeniami niezbędnymi do funkcjonowania magistrali są terminatory, czyli nasadki. Muszą one być założone na pierwszy i ostatni komputer w sieci. Dodatkowo trzeba kupić trójniki, czyli rozgałęziacze sygnału, które będą montowane przy każdym komputerze. W przypadku magistrali kable kładzie się zazwyczaj na dachu budynku. Należy pamiętać o ich mocowaniu i osłonie przed złymi warunkami atmosferycznym, niedokładność przy pracach może spowodować awarię lub po prostu ściągnąć na nas gniew sąsiadów – wszak nikt nie chce mieć dyndających kabli za oknem! Rada ogólna przy budowie sieci jest taka: traktujcie sąsiadów jak przyjaciół i wprost informujcie o Waszej inicjatywie – zwykle gdy słyszą „sieć komputerowa", odchodzą zamyśleni:) Odległość między terminatorami (czyli pierwszym i ostatnim komputerem) nie powinna przekraczać 185 m. Magistrala ułatwia rozbudowę na krótkim odcinku, a idealna jest w przypadku kilkudniowych odwiedzin kumpla z komputerem. Wtedy wpinamy jego maszynę w strukturę sieci i mamy jednego gracza więcej.

Taka możliwość nie istnieje, niestety, w przypadku topologii gwiazdy. Mimo że droższa i trudniejsza w budowie, jest lepszym rozwiązaniem niż magistrala. Centrum jej struktury jest koncentrator (hub), do którego podpinamy kolejne komputery, w praktyce przypomina to właśnie gwiazdę. Zakup huba to najważniejsza decyzja – najważniejszymi jego parametrami są: przepustowość i liczba portów. O ile ta pierwsza nie wymaga komentarzy (10 lub 100 Mbit/s), o tyle przy drugiej warto wspomnieć, iż określa ona możliwości rozbudowy. Zawsze więc lepiej kupować huba z większą liczbą portów, tak by kilka zostało na nowych użytkowników. Odległość od komputera do huba nie powinna prze-



kraczać 100 m. Wiąże się z tym problem lokalizacji huba – tak, by urządzenie to znajdowało się „pośrodku" całej struktury. Może to być mieszkanie kumpla (należy pamiętać tylko o dużej ilości kabli) bądź piwnica (choć w tym przypadku istnieje uzasadniona obawa przed kradzieżą drogiego sprzętu). Kable (cieńsze od „koncentryka", z końcówką RJ–45), najlepiej ekranowane, kładzie się najczęściej w piwnicach i klatkach przy wykorzystaniu istniejącej już infrastruktury. Warto pomyśleć o estetycznych rynienkach, które nadadzą okablowaniu profesjonalny wygląd.

# bloku

W przeciwieństwie do magistrali awaria komputera wpiętego w gwiazdę nie przerywa pracy pozostałych użytkowników. Szybsze koncentratory umożliwiają pracę z komfortową prędkością 100 Mbit/s.

Naturalnym zjawiskiem jest rozbudowa sieci. BNC (bencka), czyli magistrala, ograniczona jest do 185 m i aby przekroczyć tę granicę, należy stosować albo router, czyli urządzenie łączące dwie sieci (może być nim komputer), albo repeater, czyli wzmacniacz sygnału (rzadziej stosowany). W przypadku gwiazdy rozbudowa to proces kaskadowania hubów, czyli łączenia sieci poprzez połączenia hubów. Przy zakupie warto zwrócić uwagę na gniazdko uplink, które pozwala na dołączenie innego koncentratora i połączenie z inną siecią.

Na koniec zostawiłem sprawę kart sieciowych – tu decyduje rodzaj sieci. Do magistrali na kablu koncentrycznym używamy kart ze złączem BNC (zwykle stare karty na ISA). Najczęściej spotykałem się z kartami SMC, prymitywnymi z konfiguracjami ustawianymi przez zworki, mimo to urządzenia te nie sprawiały problemów w Windowsach. Do gwiazdy stosujemy karty z gniazdem RJ–45, zwykle na PCI. Ważny jest standard: o ile w przypadku BNC jest jeden (10Base2), o tyle w przypadku gwiazdy są dwa: 10BaseT z przepustowością 10Mbit/s i 10BaseTX –100 Mbit/s. Dostępne są też karty combo, z obydwoma wyjściami (na BNC i skrętkę). Polecić je można tym, którzy planują budowę sieci BNC i dalszą modernizację, mającą na celu przejście na skrętkę. Warto zainwestować w jakąś konkretną firmę.

## Zrób to sam

Po wykonaniu wszelkich prac instalacyjnych (wiercenia, przeciąganie kabla, instalacja kart) czas na konfigurację komputera. Przedtem możemy podjąć decyzję o postawieniu serwera, przy czym inicjatywa ma głębszy sens przy stałym dostępie do Internetu. Wtedy można postawić serwer FTP, ustawić pocztę czy zaprosić internautów na własną stronę WWW. Odpuśćmy sobie na chwilę serwer i zajmijmy się LAN–em bez dostępu do Internetu. Tu czynności sprowadzają się do konfiguracji Win98/Me. Nie jest to trudne – korzystamy z protokołu TCP/IP (rzadziej IPX/SPX). Musimy nadać komputerom sieciowym adresy IP (192.168.x.x), określić maskę sieci (np.:255.255.255.0), włączyć usługi udostępniania plików i to praktycznie wszystko. Połączenie z innymi użytkownikami sieci możemy sprawdzić dzięki poleceniu ping (ping x, x= nr IP). Od tej chwili możemy mapować dyski kumpli (jeżeli je nam udostępnią). Dzięki modułom DirectPlay z bibliotek DirectX gry same wykryją ustawienia sieci. Ale oprócz grania warto pogadać (choćby o tym, w co pograć) – służą do tego quasi–ircowe programy do chatów w LAN–ie. Są to m.in.: ponyChat (którego osobiście używam – nie przeszkadza, ale jest troszkę ubogi), LanChat Pro (znacznie bardziej rozbudowany, wart polecenia).

Gdy nasza sieć ma stały dostęp do Internetu, ze stałym numerem IP (np.: przez SDI), serwer jest nieodzowny. Nie musi być to mocny komputer (wystarczy np.: Pentium 75, 32 MB RAM, 1 GB HDD), nie wymaga też, oczywiście, monitora. Odradzam stawianie serwera na Windows 9x, bowiem jest to bardzo ryzykowne (ataki hakerów, niska stabilność), a i tak niektóre usługi (IRC, ICQ) są ciężkie do skonfigurowania. Polecić za to można różne dystrybucje systemu Linux. Istnieją nawet takie, które udostępniać nam będą Internet z dyskietki (!). Ale lepiej używać twardego dysku, można wtedy postawić FTP lub pocztę. Proces konfiguracji to sprawa trudna i długa, a opiera się na mechanizmie maskarady IP. Dokładny jego opis można znaleźć na stronie www.dreamnet.cavern.com.pl. Oczywiście, lepiej poprosić kolegę, dla którego Linux to małe piwo, niż samemu brać się za instalację w ciemno. Konfiguracja pozostałych komputerów w sieci jest banalna (Win 98/Me) – wpisujemy numer IP serwera jako naszą bramkę internetową (we właściwościach protokołu TCP/IP) i reszty dokona już „Winda". Cały proces konfiguracji to już historia na nowy artykuł.

Przez sieć zmienia się nam obraz komputera – stały dostęp do Internetu, kontakt z kumplami, przepływ masy plików, wiele godzin rozrywki na wysokim poziomie (multiplayer) i naprawdę spora satysfakcja, że dokonało się tak fajnej rzeczy. Zdaję sobie sprawę, że nie każdy ma warunki do przeprowadzenia tak poważnej operacji. Nie wszyscy mają forsę, chętnych w okolicy czy warunki techniczne (upierdliwa administracja). Warto jednak siąść wieczorem i dokładnie sprawę przemyśleć. Bo korzyści są ogromne.

*Qki*

**Info**
www.dremnet.cavern.com.pl
www.lanzone.koti.com.pl

### Plusy i minusy „skrętki"

| Plusy | Minusy |
|---|---|
| – niska awaryjność | – cena (koncentrator, karty sieciowe) |
| – wysoka przepustowość | – większa długość kabla niż w BNC |
| – łatwiejsza kompleksowa rozbudowa | – trudna i skomplikowana instalacja |

### Plusy i minusy „bencka"

| Plusy | Minusy |
|---|---|
| – łatwa instalacja | – wysoka awaryjność |
| – tanie komponenty | – niska przepustowość |
| – możliwość czasowego wpięcia komputera (np.: kumpla na kilka dni) | – ograniczona rozbudowa |

### Charakterystyka „skrętki" i „bencka"

| | „Skrętka" | BNC |
|---|---|---|
| Przepustowość | 10/100 Mbit/s | 10 Mbit/s |
| Kabel i końcówka | Skręcany,8–żyłowy, z końcówką RJ–45 | Koncentryczny (RG–58), z końcówką BNC |
| Maks. długość kabla.* | 100 m (od huba do komp.) | 185 m (od pier. do ost. komp.) |

*bez stosowania dodatkowych urządzeń.

### Sieć bez kabla

*Coraz więcej firm oferuje komponenty do zbudowania sieci opartej na transmisji radiowej. Główną zaletą jest brak kabli, co pozwala na stworzenie LAN w trudnych warunkach technicznych. Odbiorcami tej oferty są głównie firmy, ze względu na cenę. Przeznaczone dla domu (np.:Symphony firmy Proxim) to i tak wydatek rzędu 600 zł za kartę przy transmisji 1,6 Mbps. Zasięg to 50 m. Jak widzicie, tanie to nie jest, zważywszy nawet wygodę. W przypadku współdzielenia łącza internetowego, dodatkowym kosztem okazuje się zakup urządzenia (tzw. most) wartego prawie 2000 zł. Przypuszczalnie rozwój sieci będzie zmierzał w kierunku transmisji bezprzewodowych, ale na to trzeba jeszcze poczekać.*

### Sieć przez USB

*Wielu z Was na pewno słyszało o połączeniu komputerów przez kabel RS–232. Ta prymitywna metoda sprawdzała się w czasach DOS–a – do pogrania i przesyłania plików. Z nadejściem interfejsu USB pojawiła się nowa możliwość połączenia nie tylko dwóch komputerów, ale stworzenia nawet sieci lokalnej opartej na USB (z transmisją 5 Mbps). Wprawdzie sieć taka jest ograniczana przede wszystkim przez długość, a także niewielki asortyment sprzętu na rynku, ale nie jest to niemożliwe do zrealizowania. Plusem jest obsługa Direct Cable Connection, co ma niebagatelne znaczenie dla graczy – oczywiście, sieć obsługuje zarówno TCP/IP, jak i IPX/SPX. Niestety, przy instalacji trzeba trochę gimnastykować się z kablem – jego długość nie może przekroczyć 5 m (!). Oprócz kupienia urządzenia, które pozwoli nam zbudować sieć (EZ Link Instant Network), konieczne będzie kupienie koncentratorów USB bądź aktywnych przedłużaczy USB (każde z tych urządzeń wzmacnia sygnał na kolejne 5 m, ale liczba „wzmacniaczy" nie może przekraczać pięciu). Jak widzicie, zbudowanie sieci na USB tanie nie jest. Na polskim rynku znalazłem do połączenia dwóch komputerów urządzenie EZ Link w cenie 120 zł. Sieć przez USB jest doskonała do budowy tymczasowych połączeń np.: laptop plus pecet, natomiast nawet w domu wygrywa tradycyjny LAN.*

### Krótki kosztorys

*Bencka jest sporo tańsza od skrętki – policzmy (szacując, że w sieci będzie 5 osób): karty sieciowe to wydatek rzędu 40 zł za sztukę (5x40=200 zł), 200 m kabla RG–58 to 300 zł, do tego dochodzą dwa terminatory po 5 zł oraz 5 trójników (5x3 zł). Całość zamyka się sumą 525 zł. Oczywiście, to tylko szacunki, bo np.: kart sieciowych do bencki łatwo się nie znajdzie.*

*Więcej pułapek i możliwości jest, gdy składamy sieć na skrętce. Na początek hub – 10 Mbps można już kupić po 200 zł (5 portów) lub 240 zł (9 portów). Amatorów szybkiej transmisji czeka większy wydatek – 100 Mbps przy 5 portach kosztuje 500 zł, natomiast 8 portów – 800 zł. Dużo zależy od firmy – artykuły no–name są często o połowę tańsze. Podobnie jest z kartami sieciowymi – zwykle można je kupić po 50 zł (10 Mbps) lub 80–90 (100 Mbps). Gdy jednak inwestujemy w firmę, nierzadko trzeba zapłacić 5 razy więcej. Ostatnim elementem jest kabel. Tu kilka słów wyjaśnień: kabel może być ekranowany (oznaczenie FTP) lub nieekranowany (UTP), ponadto występuje rozróżnienie na linkę i drut. Pierwsza oferuje trochę mniejszą przepustowość, ale za to jest elastyczna (można ją zginać), natomiast drut – pomimo lepszych cech transmisyjnych – nie znosi zagięć. Zwykle kable kupuje się w dużych partiach (najczęściej po 300 m – ale tyle potrzeba) i odpowiednio: kable FTP kosztują ok. 400 zł (drut), 600 zł (linka), natomiast UTP ok. 300 zł (drut), ok. 450 (linka). Ceny zależą w dużej mierze od producenta (np.: Alcatel) i kategorii jakościowej.*

# Matrox G450

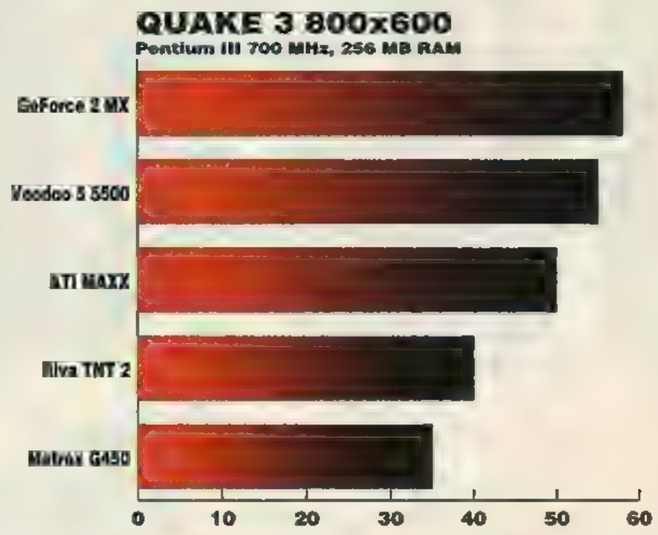
**Jakość grafiki oferowana przez układy Matrox absolutnie bije na głowę konkurencję. Niestety, kolejne z nich nie najlepiej radziły sobie w wydajnością 3D. Spójrzmy, jak spra-**

**wa wygląda tym razem.**

Najpierw kilka słów na temat samego układu. W porównaniu z poprzednimi modelami, opartymi na G400, w G450 dokonano kilku zmian o charakterze (nie mogę się oprzeć temu wrażeniu) raczej kosmetycznym. Przede wszystkim nastąpiła zmiana technologii wytwarzania z 0,25 mikrona na 0,18. No cóż – najwyższy czas. W końcu cała konkurencja już od jakiegoś czasu produkuje „osiemnastki", a na horyzoncie pojawia się już wizja 0,13 mikrona – choć produkcja modeli z tak wąskimi ścieżkami ruszy nie prędzej niż pod koniec roku. Po drugie – pamięci SGRAM zastąpiono układami DDR. Dzięki temu częstotliwość ich taktowania wzrosła z 200 (G400 MAX) do 333 MHz. Cóż jednak z tego, skoro szerokość szyny systemowej została zmniejszona z 128 do 64 bitów, a jej przepustowość utrzymuje się w zasadzie na nie zmienionym poziomie (2,5 GB/s)? Co gorsze, rdzeń nadal taktowany jest z częstotliwością 125 MHz, czyli tak samo jak prezentowany prawie dwa lata temu model G400, i nieco wolniej (!) niż G400 MAX (tam było 150 MHz).

Wyniki testów znajdziecie na wykresie. No cóż, nie można się było chyba spodziewać niczego lepszego. Kiedy w połowie roku 1999 recenzowałem kartę Matrox G400, pisałem, iż pod względem wydajności plasuje się ona nieco poniżej TNT2 oraz Voodoo3. Nic dodać, nic ująć. W tej chwili G450 to, niestety, jedna z wolniejszych kart na rynku. Zdawać by się mogło, iż przez ostatnie dwa lata Matrox skupił się na doskonaleniu technologii DualHead, umożliwiającej podłączenie dwu monitorów (lub monitora i telewizora) do jednej karty. Owszem, funkcja ta działa doskonale, czy to przy rozciągnięciu pulpitu na dwa wyświetlacze, czy też podczas oglądania filmów na DVD z równoczesnym podglądem Windows. Obawiam się jednak, iż nawet jeśli dodamy do tego niezwykle wyrazisty i nasycony obraz, to i tak efekt nie zadowoli nawet niezbyt wymagającego gracza.

*Pooh*




**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
Tornado 2000 SA
www.tornado.com.pl
ul. Emaliowa 28
02–295 Warszawa
tel. (0–22) 868–80–01
**Cena (z VAT) – ok. 700 zł**

# LG MF-PD 330

**W zalewie tanich, często dość tandetnych odtwarzaczy MP3 niczym rodzynki w cieście zdarzają się modele sygnowane przez bardziej znanych producentów. Oto jeden z nich – produkcji koreańskiej firmy LG.**

Tym, co na pierwszy rzut oka odróżnia LG MF–PD 330 od konkurencji, jest brak wyświetlacza ciekłokrystalicznego. A przynajmniej nie sposób go znaleźć na obudowie urządzenia. Spokojnie jednak, producent nie zapomniał o tym podstawowym elemencie wyposażenia, jedynie umieścił go w połowie długości kabla słuchawkowego. Ma to swoją zaletę – ekranik jest zawsze „pod ręką". Jednakże przy uszkodzeniu słuchawek może pojawić się problem. Drugim wyróżnikiem tego modelu jest bardzo dobra jakość dźwięku. Co prawda, zastosowano tu typowe miniaturowe słuchawki umieszczane wewnątrz ucha, jednak w porównaniu z rywalami (zwłaszcza tymi tańszymi, o tajwańskiej proweniencji) widać znaczną różnicę – i to na korzyść.

Urządzenie podłączane jest do komputera za pośrednictwem złącza USB – dzięki temu transfer – zarówno do, jak i z komputera – jest dość szybki (chociaż już czasami człowiekowi marzy się kilkunastokrotnie szybsze USB 2...). Na płycie instalacyjnej znaleźć można łatwy w obsłudze program zarządzający plikami, przypominający windowsowego Eksploratora. Szkoda tylko, że producent nie dodał żadnego przyzwoitego rippera/encodera – podczas zgrywania płyt audio do formatu MP3 trzeba będzie posłużyć się jakimś zewnętrznym oprogramowaniem. Dziwi to, zwłaszcza jeśli zdamy sobie sprawę, iż w zasadzie cała konkurencja taki soft dodaje, a ten znajdujący się na płytce dołączanej do Creative Jukebox można uznać za niemal wzorcowy. Model LG MF–PD 330 wyposażono w 32 MB pamięci. To ciut mało, przydałoby się chociaż 64 MB – ot tak, żeby pomieścić przynajmniej jeden cały album.

Jak na model tej klasy przystało, także i cena (około 600 zł) wydaje się dość korzystna. Oczywiście pod warunkiem, że ktoś dysponuje gotowym archiwum MP3 lub też posiada stosowne własne oprogramowanie.

*Pooh*

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
Ultramedia, ul. Chłodna 11
00–891 Warszawa
tel. (022) 654–61–22
www.ultramedia.com.pl
**Cena (z VAT) – ok. 600 zł**

# Pamięci DDR

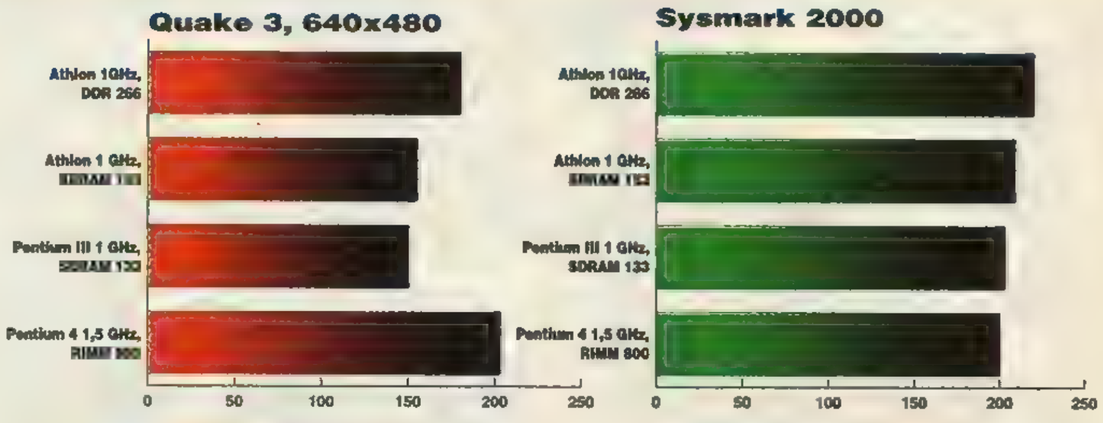
**Po raz pierwszy pojawiły się półtora roku temu. I to wcale nie w komputerach „jako takich”, a w kartach graficznych. Od tego czasu trudno sobie wyobrazić naprawdę wydajny układ 3D, który byłby pozbawiony wsparcia pamięci DDR.**

O ile układy DDR–SDRAM (dalej zwane w skrócie DDR) – choć dość drogie – na rynku kart graficznych przyjęły się błyskawicznie, o tyle na powstanie ich w wersji przeznaczonej dla płyt głównych przyszło nam trochę poczekać. Nic zresztą dziwnego – trzeba było opracować nowe chipsety, skonstruować płyty, przestawić produkcję w fabrykach. Jednak w końcu są! Ale zanim przejdziemy do bohaterów naszego artykułu, najpierw chwila wspomnień.

Na początku była firma Rambus i jej pamięci RDRAM. Kilka lat temu nawiązała strategiczne porozumienie z Intelem, który po niezbyt jasnych, zakulisowych pertraktacjach wybrał ją na partnera, dostarczającego nowych rozwiązań technologicznych dla kolejnych generacji swych procesorów. Jednakże mariaż RDRAM i Pentium III zakończył się fiaskiem – pamięci te nie były wcale dużo wydajniejsze od standardowych (a w niektórych przypadkach nawet wolniejsze!), a potencjalnych nabywców odstraszała dodatkowo cena – w szczytowym okresie ponad SIEDEM (!!!) razy wyższa niż

SDRAM o tej samej pojemności! W tej chwili Intel nadal promuje RDRAM jako pamięć przeznaczoną dla P4, jednak pod presją rynku produkuje także chipsety obsługujące DDR–SDRAM.

Zobaczmy, jak to działa. Standardowe układy pamięci są w stanie przesłać dane tylko raz podczas jednego cyklu zegara. Układy DDR natomiast przesyłają dane zarówno podczas narastania, jak też i opadania sygnału, osiągamy więc realne podwojenie podstawowej częstotliwości. Ponieważ w tej chwili dostępne są na rynku pamięci SDRAM o częstotliwości 100 oraz 133 MHz, to wersje DDR realnie taktowane będą, odpowiednio: 200 i 266 MHz. Biorąc jednak pod uwagę szybkie wypieranie szyny systemowej 100 MHz przez 133, spodziewać się należy, iż karierę zrobią tylko szybsze wersje DDR. Zresztą, producenci płyt głównych tworzą swe produkty właśnie z myślą o nich. Tak czy inaczej, otrzymujemy wzrost przepustowości pamięci – „stare” SDRAM przesyłały dane z szybkością ok. 1,064 GB/s, podczas gdy DDR „wyciąga” do 2,128 GB/s.




Tyle w telegraficznym skrócie na temat techniki – wybaczcie mi maniacy tabel porównawczych i wykładów z fizyki. Wspomnę tylko (zapewne dla kilkorga z Was może wydać się to interesujące), dlaczego DDR jest lepsze od RDRAM (a jest!). Składają się na to dwie przyczyny. Przede wszystkim budowa układu RDRAM jest o wiele bardziej skomplikowana. Obrazowo przedstawia się go jako minisieć, w której pakiety danych mają oddzielne nagłówki, co wyjątkowo komplikuje ich wymianę. DDR–SDRAM z kolei bardziej przypomina tablicę, więc informacje są o wiele łatwiejsze do odnalezienia. Po drugie, z technologii Rambusa można skorzystać tylko po uiszczeniu opłat licencyjnych, DDR jest natomiast otwarty – dzięki temu szybko zdobył popularność wśród producentów. No i jeszcze jedno – moduły DIMM DDR można produkować po nieznacznej modyfikacji maszyn wytwarzających DIMM SDRAM.

256 MB DDR–SDRAM (2X128) umieściliśmy na płycie głównej MSI K7 Master–S (MS–6341). Jej parametry to: Socket A (Athlon/Duron), chipset AMD761, FSB 133 MHz, maks. 4 moduły DIMM DDR, AGPx4, PCIx5, CNR, Ultra DMA 100, zintegrowany sterownik Ultra SCSI. W gnieździe procesora tkwił AMD Athlon 1 GHz, grafikę obsługiwała karta GeForce 2 GTS.

Spójrzmy teraz na testy. Wydajność biurowa (test Sysmark2000) faktycznie wzrosła (wypada zresztą tylko ironicznie uśmiechnąć się, porównując na tym polu wydajność Athlona z PIII/P4). Jednakże dopiero odpalenie QUAKE'A 3 pokazało, co daje pamięć o wysokiej przepustowości – podobnie zresztą było w przypadku P4. Duet Athlon FSB 133/DDR 266 MHz spisuje się naprawdę dobrze, nie należy też zapominać, iż to dopiero początki tej technologii – po lepszym dopracowaniu sterowników można by zapewne wyciągnąć jeszcze więcej.

Jeśli podane poniżej ceny pamięci wydają się Wam wysokie, to przypomnijcie sobie, co się działo z tym segmentem rynku na przestrzeni ostatnich sześciu miesięcy. Jeszcze w listopadzie 2000 128 MB SDRAM kosztowało około 700 zł, w tej chwili można je kupić już za ok. 200 zł. W tej chwili (koniec lutego) 128 MB DDR–SDRAM kosztuje około 900 zł. Jak będzie wyglądała sytuacja za miesiąc, kiedy będziecie czytać ten artykuł, doprawdy nie wiem. Zapewne ceny jeszcze bardziej spadną, a wtedy szybkie pamięci będą dostępne naprawdę dla wszystkich.

Czego sobie i Wam życzę.

***Pooh***

**Sprzęt do testów dostarczył:**
Tornado 2000 SA, ul. Emaliowa 28
02–295 Warszawa, tel. (0–22) 868–80–01
www.tornado.com.pl

**Ceny (z VAT):**
Płyta MSI K7 Master – ok. 600 zł
128 MB DDR – ok. 950 zł

**AMD coraz bardziej podupada. Produkcja procesorów staje się coraz mniej dochodowa. Intel kieruje swą uwagę w stronę... pomocy szkolnych. Fantastyka? Skądże!**

# Intel Play QX3 Microscope

Ten mikroskop podłączamy do komputera przez złącze USB – co już na wstępie eliminuje z zabawy posiadaczy starszych modeli pecetów, czyli np. większość szkół – ale dzięki dostarczanemu w ten sposób napięciu zbędny jest dodatkowy zasilacz. Wyeliminowano też klasyczny okular, został on zastąpiony kamerą, która przesyła obraz na ekran komputera. Urządzenie składa się z dwu części: podstawy – z podświetlanym stolikiem o regulowanej wysokości, oraz montowanej na niej głowicy z elementami optycznymi, całą elektroniką oraz górnym źródłem światła. Przy jego pomocy możemy otrzymać trzy stopnie powiększenia – 10x, 60 x oraz 200x. Nieco przeszkadza brak precyzyjnej regulacji wysokości stolika oraz zmiany położenia znajdującego się na nim preparatu – przy maksymalnym oddaleniu dość trudno precyzyjnie ustawić ostrość oraz delikatnie poruszać oglądanym obiektem.

W przypadku tak amatorskiego, przeznaczonego dla dzieci urządzenia trudno oceniać jego parametry techniczne – widoczny na ekranie obraz jest niezbyt ostry (przynajmniej w porównaniu z tym uzyskiwanym dzięki profesjonalnemu sprzętowi), a zakres powiększeń niewielki (choć np. wprowadzenie tysiąckrotnego zbliżenia wymagałoby zastosowania precyzyjnych mechanizmów i obiektywu immersyjnego, raczej nie do użytku dla dzieci). Z drugiej strony, wartość mikroskopu jest trudna do przecenienia – spokojnie może być używany nawet przez dzieci z pierwszych klas podstawówki, dzięki wyjmowalnej głowicy można obejrzeć w powiększeniu duże obiekty, takie które nie mieszczą się na stoliku, a dołączone oprogramowanie pozwala na zabawę ze zrobionymi zdjęciami (kilka efektów graficznych, możliwość dorysowywania własnych elementów) czy też stworzenie krótkiego filmu. Jednym słowem – doskonale trafia w potrzeby potencjalnych użytkowników.

***Pooh***

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
AB SA, ul. Kościerzyńska 32
51–416 Wrocław, Tel. (0–71) 32–40–500
www.ab.com.pl
**Cena (z VAT) – ok. 500 zł**

**Miesiąc temu pisaliśmy o szerokopasmowym dostępie do Internetu. W tym czasie z tego typu usługą wystartował kolejny konkurent – nasz ulubiony narodowy telekom, TP SA.**

# Neostrada

Nowa usługa nosić będzie nazwę Neostrada, a tworzona jest w oparciu o technologię ADSL. Dla tych, którzy nie czytali materiału z zeszłego miesiąca, kilka słów na temat jej podstaw technologicznych.

Podczas wykorzystywania zwykłych linii telefonicznej do transmisji rozmów używany jest jedynie wąski wycinek dostępnej częstotliwości – o paśmie do ok. 30 kHz. Podczas transmisji danych DSL (Digital Subsciber Line, także po standardowych liniach telefonicznych) wykorzystywane jest pasmo o szerokości ok. 1 MHz, dzielone na szereg węższych „pasemek", które można traktować jako oddzielne modemy. Litera „A" w ADSL oznacza transfer asynchroniczny – do użytkownika może on przyjmować wartość ok. 8 Mbit/s, w drugą stronę ograniczany jest zwykle do około 128–256 kbit/s. Dodać należy jeszcze, że maksymalna odległość pomiędzy centralą telefoniczną a abonentem może wynosić 5 km. Spójrzmy teraz, co oferuje TP SA.

W przypadku Neostrady transfer „od" w każdym wypadku ograniczony jest do 64 kbit/s, natomiast „do" waha się w granicach 256 kbit/s–2 Mbit/s – uzależnione jest to od wykupionego pakietu abonamentowego. Użytkownik otrzymuje, naturalnie, dostęp nieograniczony czasowo. Ceny instalacji oraz abonamentów znajdziecie w tabelce. Cóż – drogo! Przeciętny użytkownik może sobie pozwolić co najwyżej na najtańszy pakiet „256/64". Co prawda, w tym wypadku koszt instalacji jest dość niski, jednakże płacenie co miesiąc równowartości dwu rachunków za SDI to chyba lekka przesada. Zwłaszcza jeśli porównamy to z ofertą sieci kablowych, np. Chello (odsyłam do artykułu w numerze marcowym SS). No tak, ale nie każdy jest klientem stosownej sieci kablowej, telefon zaś ma w domu każdy.

Choć i pod tym względem sytuacja nie przedstawia się zbyt różowo – w tej chwili Neostrada jest programem pilotażowym, oferowanym jedynie w Warszawie, i to nie w zasięgu wszystkich central telefonicznych. Co prawda, TP SA zapowiada, iż usługa będzie oferowana szerszej ilości potencjalnych klientów już w II kwartale tego roku, jednakże wcześniejsze doświadczenia z tą instytucją skłaniają do sceptycyzmu.

***Pooh***

**Info:** www.neostrada.pl

**Zestawienie kosztów instalacji oraz miesięcznych abonamentów w usłudze Neostrada TP SA**

| *Szybkość transmisji do/z komputera w kbit/s* | *Koszt instalacji (z VAT)* | *Miesięczny abonament (z VAT)* |
|---|---|---|
| 256/64 | 100 | 300 |
| 512/64 | 300 | 500 |
| 1024/64 | 700 | 1000 |
| 2048/64 | 700 | 1500 |

**ADSL za granicą**

*Jeśli wydaje się Wam, że Neostrada jest usługą tanią (lub drogą), warto spojrzeć, jak kształtują się ceny dostępu DSL za granicą (transfer, abonament/instalacja):*

| | | |
|---|---|---|
| Wielka Brytania – | ADSL Openworld (500 kbit/s) | 230 zł/900 zł |
| Niemcy – | T–DSL (768 kbit/s) | 125 zł/200 zł |
| Francja – | Netissimo 1 (500 kbit/s) | 177 zł/440 zł |

**Do tej pory ludzie, którzy nie za bardzo radzili sobie z językiem angielskim, mogli mieć pewne problemy z surfowaniem po globalnej Sieci. Na szczęście dzięki temu programowi bariera ta została w końcu pokonana!**

Kupisz w sieci
VIVID.PL

# Internet Translator

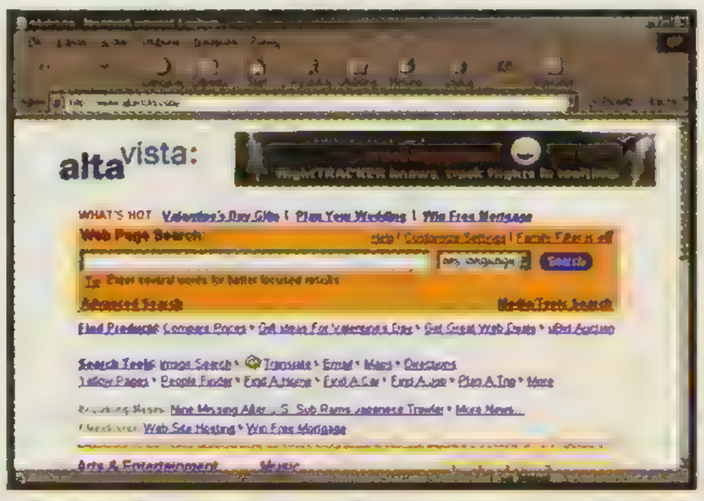
Jakiś czas temu na rynku pojawił się produkt o nazwie English Translator, którego zadaniem było tłumaczenie tekstów z języka angielskiego na polski i na odwrót. Internet Translator służy natomiast do przekładania treści całych stron internetowych! Największą zaletą tego programu jest chyba prostota jego obsługi – bo chyba każdy potrafi nacisnąć jeden guzik, aby przetłumaczyć całą stronę, czyż nie? Wszystko działa bardzo szybko. Opcji jest niewiele – zaledwie trzy, ale w tym wypadku naprawdę nie widzę jakiejś potrzeby, by było ich więcej.

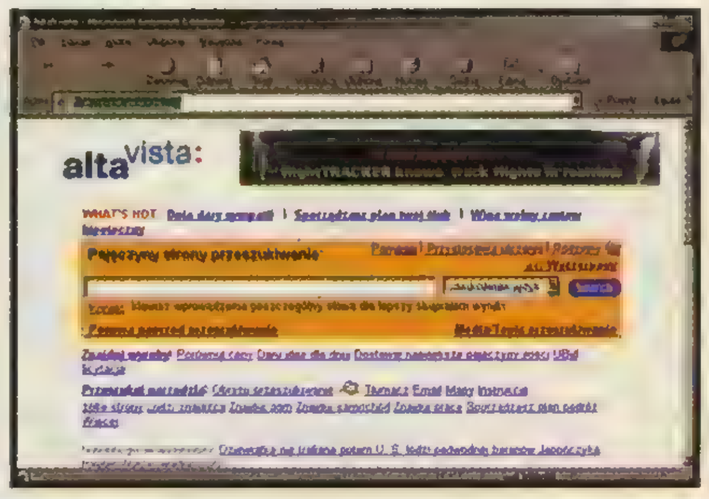
A jak ten elektroniczny translator sprawuje się w działaniu? Otwieramy przeglądarkę, wpisujemy żądany adres i czekamy, aż załaduje się strona. Kiedy ładowanie już się skończy, klikamy guzik lub korzystamy ze skrótu klawiszowego tłumaczenia. Po kilku sekundach operacja jest już ukończona i mamy przed sobą spolszczoną stronę WWW. Możemy także powrócić do jej starej wersji językowej oraz zmienić znaczenie wyrazów w przetłumaczonym tekście.

Aby zaoszczędzić komuś zawodu, od razu przypomnę, że jest to tylko komputer, który samodzielnie nie myśli. Tłumaczony tekst nie zawsze będzie więc do końca zrozumiały i nie wszystkie zdania będą logiczne, a już na pewno będą niepoprawne stylistycznie. Jednak nie zmienia to faktu, że dzięki temu programowi przeglądanie anglojęzycznych stron staje się łatwiejsze i przyjemniejsze.

Nie da się ukryć, że mamy do czynienia z nowatorskim produktem, który jest bardzo użyteczny i na pewno dla osób, które nie znają angielskiego, będzie jak zbawienie. Co prawda, to tłumaczenie nie jest profesjonalne, jednak będzie coraz lepiej, a to dlatego, że autorzy cały czas mają rozbudowywać Internet Translatora. Chociażby z tego powodu warto więc się zarejestrować.

***Murmur***




**Techland**
www.techland.com.pl
ul. Żółkiewskiego 3
63–400 Ostrów Wielkopolski
tel. (0–62) 7372747
**Cena (z VAT): 79 zł**

**Po bardzo udanym produkcie Tell Me More: Angielski przyszedł czas na kolejne eksperymenty lingwistyczne. Tym razem jednak wraz ze swym komputerem mamy okazję uczyć się języka trochę bliższych sąsiadów, bo mianowicie tych zza Odry i Nysy.**

Kupisz w sieci
VIVID.PL

# Tell Me More: Niemiecki

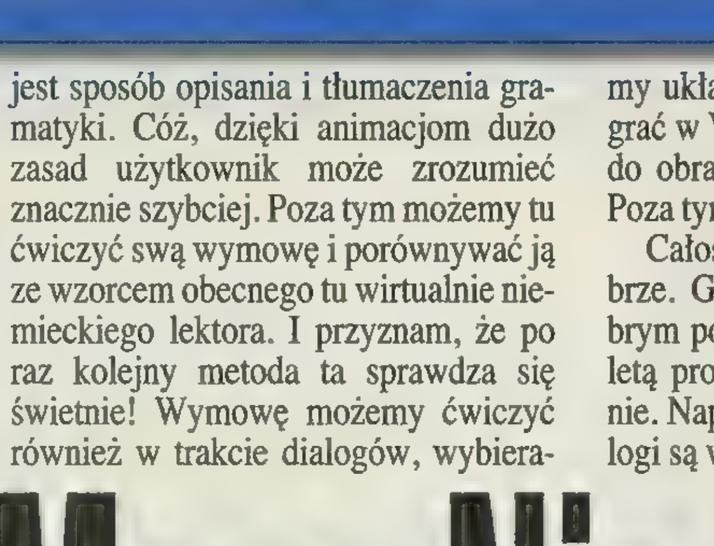
Interfejs tego programu praktycznie nie różni się niczym od zaprezentowanego jakiś czas temu przez jego poprzednika. Właściwie jedyną rzeczą, jaką mamy tu nową, jest inny język na tapecie – zamiana z angielskiego na niemiecki. Na 6 płytach Tell Me More: Niemiecki znajdziemy mnóstwo różnych zadań i ćwiczeń, zrobionych z troską o to, by nauka języka niemieckiego stała się dla nas prostsza. Warto dodać, że materiał został podzielony na 3 poziomy zaawansowania – po 2 płyty na każdy, a na każdej mamy do wyboru mnogość lekcji. Poza tymi oczywistymi elementami oddano do naszej dyspozycji całkiem spory słownik języka Goethego. Dużym plusem tego programu jest sposób opisania i tłumaczenia gramatyki. Cóż, dzięki animacjom dużo zasad użytkownik może zrozumieć znacznie szybciej. Poza tym możemy tu ćwiczyć swą wymowę i porównywać ją ze wzorcem obecnego tu wirtualnie niemieckiego lektora. I przyznam, że po raz kolejny metoda ta sprawdza się świetnie! Wymowę możemy ćwiczyć również w trakcie dialogów, wybierając głosem odpowiednie zdania. Praktycznie każde ćwiczenie i zadanie można wykonywać w ten sposób. No i w końcu, jeśli chcemy posłuchać czystej niemieckiej wymowy, to wspaniale do tego celu nadają się sekwencje wideo.

A jak możemy sprawdzić swoją wiedzę? Jak już napisałem, do tego są różne ćwiczenia. Możemy układać lub uzupełniać zdania, zagrać w Wisielca, dopasowywać wyrazy do obrazków czy układać krzyżówkę. Poza tym są jeszcze ćwiczenia na słuch.

Całość wypada naprawdę bardzo dobrze. Graficznie wykonano to na dobrym poziomie. Jednak największą zaletą programu jest jego udźwiękowienie. Naprawdę świetne! Wszystkie dialogi są wyraźne i czyste. Zero szumów! Obsługa programu jest bardzo prosta. Mamy też możliwość dopasowania do swoich upodobań wielu ustawień.

Tell Me More: Niemiecki to produkt w stu procentach wart polecenia. Jego ogromne możliwości zdecydowanie stawiają go w czołówce porównywalnych programów. Po raz kolejny jego autorzy pokazali, że nauka z komputerem może być skuteczna i przyjemna. Aha, w pudełku znajdziemy słuchawki wraz z mikrofonem.

***Murmur***



Kupisz w sieci
VIVID.PL

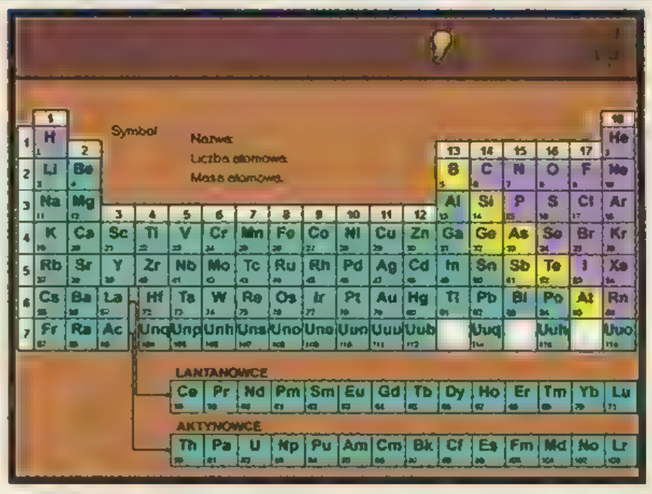
**Techland**
www.techland.com.pl
ul. Żółkiewskiego 3
63–400 Ostrów Wielkopolski
tel. (0–62) 7372747
**Cena (z VAT): 299 zł**

**Złapawszy już za ogon trop słynnego języka polskiego, i nasyciwszy się nim, warto poprawić czymś cięższym. Może coś z tak modnych ostatnio chemikaliów? Oto po Profesorach Henry'm i Klausie zapowiada się nam kolejna wyśmienita seria edukacyjna.**

Kupisz w sieci
VIVID.PL

# Na tropach chemii

Mamy tu do czynienia z multimedialnym podręcznikiem chemii, adresowanym do uczniów gimnazjów i szkół średnich. Oczywiście „tropić" będziemy wraz z Detektywem, Asią i Mateuszem. (Nie pamiętasz ich? To zerknij do NSS 79!). Podobnie jak w poprzednim programie z tej serii (Na tropach języka polskiego) animacje z komentarzami tych bohaterów mają być zachętą do korzystania z aplikacji – tym razem zgłębiania tajemnic moli, lantanowców i tym podobnych stworów. Także interfejs nie uległ większym zmianom. Tyle że teraz zamiast w pokoju z kominkiem zaczynamy w laboratorium wypełnionym retortami i innym tego typu sprzętem. Klikając stos książek, można skorzystać z podręcznika lub ćwiczeń, zestaw próbówek to megatest, zaś pod szufladkami komody zostały ukryte: słownik pojęć (120 definicji), ciekawostki (przeważnie praktyczne zastosowania chemicznych teorii) i zadania. Nie mogło oczywiście zabraknąć interaktywnej tablicy Mendelejewa. W ćwiczeniach mamy wybór poprawnej odpowiedzi, przenoszenie i upuszczanie wyrazów lub wzorów chemicznych w odpowiednie miejsca czy normalnie – wpisywanie rozwiązań. Belferska cierpliwość jest tu przeogromna. System podpowiedzi został tak skonstruowany, że nawet jeśli nic nie wiesz, to w końcu wpadniesz na... trop:) Wszystko ma jednak granice. Gdy w pewnym momencie, rozzuchwalony, ustawiłem odpowiedzi „na pałę", nawet ich nie czytając, program po prostu zignorował mą radosną twórczość i trzeba było przypomnieć sobie trochę szkolnych wiadomości. Nie mogło oczywiście zabraknąć elementu rozrywkowego. W tym wypadku są to Atomki – gra, w której z porozrzucanych po labiryncie molekuł trzeba zbudować modele związków chemicznych.



Aby właściwie wypełnić swoje zadanie, program edukacyjny przede wszystkim musi czymś swych użytkowników zainteresować. Ta aplikacja czyni to znakomicie – mnóstwo ciekawostek i informacji (niejednokrotnie będących ciekawym odkryciem nie tylko dla najmłodszych, ale zapewne także i dla wielu starszych użytkowników) zapewni nie tylko pożyteczne, ale i miłe spędzenie czasu przy nauce chemii.

*Pisiek*

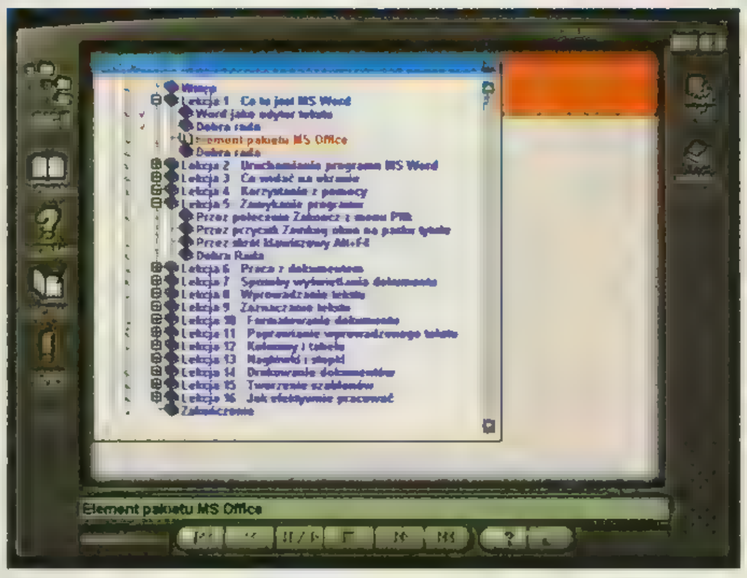
**Edgard Multimedia**
www.edgard.com.pl
ul. Jastrzębowskiego 22, 02–786 Warszawa
tel: (022) 644–55–57
**Cena (z VAT): 49 zł**

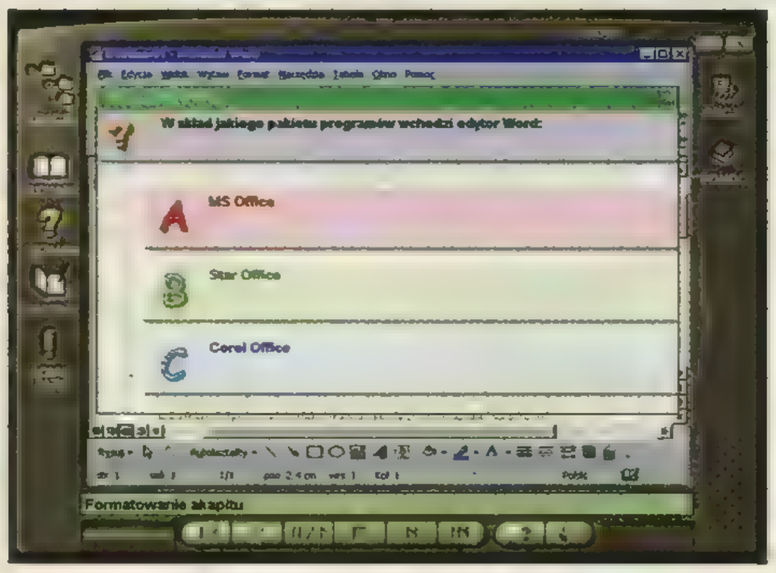
**Początkujący użytkownicy komputerów często mają problemy z obsługą podstawowych aplikacji. Właśnie dla takich ludzi, aby zdobyli trochę wiedzy na temat danego programu, jest Multimedialny kurs Worda 2000 i Excela 2000.**

Kupisz w sieci
VIVID.PL

# Multimedialny kurs Worda i Excela 2000

Żeby wszystko było jasne – obie te aplikacje to oddzielne produkty, ale jako że oba dotyczą podstawowych elementów Office'a, postanowiłem opisać je razem. Cóż tu mamy? Przede wszystkim animacje. Dzięki przedstawieniu lekcji w tej postaci tajniki danego programu zgłębiamy powoli, ale z przyjemnością. Każdej animacji towarzyszą komentarze (autorstwa doświadczonego informatyka) i muszę przyznać, że wszystko tłumaczone jest tam w bardzo przystępny sposób. Po zakończeniu każdej lekcji możemy skorzystać z ćwiczeń, aby sprawdzić, ile procent dostępnej tu wiedzy sobie przyswoiliśmy. Jeśli będzie tego za mało, to oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby powtórzyć dany dział i podejść do ćwiczeń jeszcze raz. Pomocny w tym będzie słownik, który umożliwi zapoznanie się z nieznanymi wcześniej pojęciami. Warto też skorzystać z oferowanych przez program dobrych rad. Nie dość że pomogą one w rozwiązaniu jakiegoś problemu, to jeszcze może się okazać, że czynność, którą do tej pory robiliśmy na swój sposób, da się wykonać o wiele prościej! Po ukończeniu wszystkich lekcji możemy spróbować zaliczyć egzamin. W jego trakcie otrzymamy pytania ze wszystkich lekcji, jakie przerabialiśmy, a nie tylko z jednej, jak to miało miejsce w ćwiczeniach. Teraz bardzo miła informacja dla wszystkich, którzy chcieliby otrzymać coś za swoją pracę z tymi programami. Jeśli poprawnie rozwiąże się wszystkie ćwiczenia, a także przejdzie egzamin, to otrzyma się Certyfikat Ukończenia Kursu – przyjemnie, prawda? Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, to wszystko jest jak najbardziej w porządku. Komentarze są czyste, nie ma żadnych szmerów. Obsługa programu również nie przysparza najmniejszych problemów.




Te dwa komputerowe kursy uważam za bardzo udane produkty. Na pewno dużym ich plusem jest, że użytkownik sam ustala tempo nauki – nikt go nie sprawdza i dzięki temu uczy się na spokojnie. Warto polecić to zarówno początkującym, jak i tym, którzy chcą nieco poszerzyć swoją wiedzę!

*Murmur*

**Techland**
www.techland.com.pl
ul. Żółkiewskiego 3
63–400 Ostrów Wielkopolski
tel. (0–62) 7372747
**Cena (z VAT): 39 zł za każdy**

# ZACZNIJ KALKULOWAĆ

# 2 NUMERY GRATIS

# BO W PRENUMERACIE TANIEJ!

***W nowy wiek wchodzimy z nową ofertą prenumeraty dla czytelników.***
***Zamów jeszcze dziś roczną prenumeratę SECRET SERVICE CD***
***- szczegóły na str. 126.***

***Bonusy: Supercena 11,44 zł - za czasopismo + CD to niewiele.***
***W cenie Prenumeraty dostajesz Dwa Numery Gratis w skali roku!!!***
***Gwarancja otrzymania - nakład limitowany, dostępny jedynie w wybranych punktach***
***Prestiż - posiadanie prenumeraty jest przywilejem elity graczy***

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 89**

## PRENUMERATA PROMOCYJNA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE CD** w cenie **125.90** zł

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE** w cenie **79.00** zł

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

To jest kupony do zamawiania! Wytnij go lub zrób kserokopię i przyklej go na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego (na środkowej części).

***W tym miesiącu wśród nowych prenumeratorów rozlosowane zostaną procesory*:***

**AMD Duron® 800 Mhz**
**AMD Duron® 750 Mhz**

***do każdego procesora mouse pad***

## oraz 9 ekstra zestawów: koszulka polo +czapeczka+mouse pad

**1 zestaw: koszulka polo +czapeczka+mouse pad +torba AMD™**

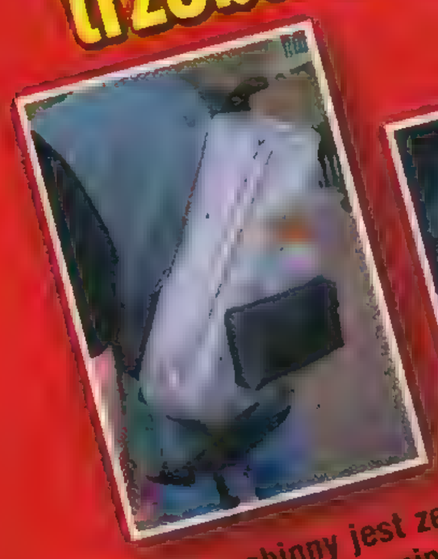
**ŚPIESZ SIĘ – TA PROMOCJA TRWA TYLKO MIESIĄC**

* AMD Duron 800 Mhz 1 szt. i AMD Duron 750 Mhz 1 szt.

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

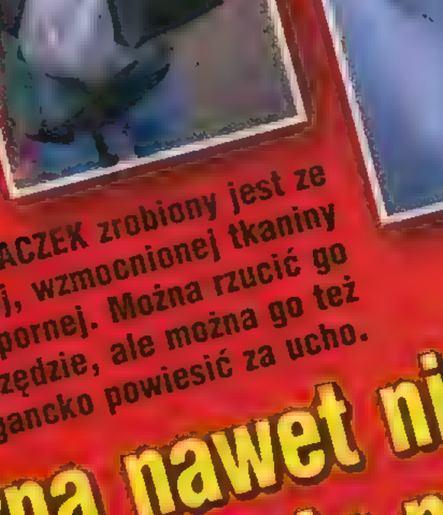
**Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...**

# Nowy plecak



TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.

**...można nawet nie mieć przy sobie kompletu podręczników, ale w czymś trzeba je nosić...**



Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.

**69.90 + 4.50 koszty przesyłki**

Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

**...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TROJKĄTNIACZEK z bajerkami?**

No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 128 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Redakcja przeprasza za zamieszanie
– obecnie dostępny jest tylko szary plecak NEW S SERVICE

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

# KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

**BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW**

# Teraz Secret Service!

Witam w kwietniowym numerze SS! Powinniście wiedzieć, że kwiecień rozpoczyna w naszej branży sezon ogórkowy. Większość ukazujących się w tym okresie gier to najzwyklejszy chłam. Spójrzcie na nasz dział recenzji i te dwie jedynki. Zwykle trafiają się rzadziej niż 9/10, a to dlatego, że staramy się wybierać najlepsze tytuły, a ignorujemy syfiozę. Czasem jednak i nam zdarza się opisywać leszczerskie gierki, jeśli np. noszą głośne tytuły lub były szumnie zapowiadane, albo po prostu... nie ma wyboru. Na szczęście ta druga sytuacja praktycznie w „Sikrecie" nie występuje, bo zawsze uda się nam coś wyszperać. Tym razem też się udało – specjalnie dla Was przygotowaliśmy dwa wyjątkowe materiały „ekskluzywne", a mianowicie recenzję gier DESPERADOS, dzięki której przeniesiecie się w dzikie czasy Dzikiego Zachodu, oraz HEART OF WINTER, czyli kontynuacji ICEWIND DALE, gry osadzonej podobnie jak seria BG w Zapomnianych Krainach (Forgotten Realms) – jednym z najpopularniejszych obecnie światów systemu fabularnego AD&D. Dodam, że dostępna jest już najnowsza jego edycja, czyli Dungeons & Dragons (D&D), nawiązująca nazwą do korzeni, o doskonale dopracowanych, bardziej realistycznych zasadach. Dla prawdziwych rolplejowców to pozycja, którą muszą mieć!

W numerze z pewnością Waszą uwagę zwróci najnowsza, czwarta już część serii SETTLERS, która potrafi wciągnąć nie gorzej niż wir po tonącym Titanicu. Z czystym sumieniem można ją polecić każdemu. Oczywiście, zawsze znajdą się zgorzkniałcy, dla których będzie to „koleeeejna" część i nic więcej;) W podobnej kategorii lokuje się PIZZA CONNECTION 2, tyle że jest bardziej „simsowata". TELEPHONY TYCOON to także wybitny produkt i to nie tylko w branży telefonicznej. Swoją klasę pokazały też wyścigi NASCAR RACING 4. Choć osobiście wolę COLINA, to jednak miło jest też palić gumy w NASCARZE. NBA LIVE 2001 to efekt wytężonej pracy koszykarskich mózgów z EA Sports. Miłośnicy basketu z pewnością docenią możliwość wklejania zdjęć w miejsce twarzy zawodników, dzięki czemu można grać własną streetową drużyną. Dla strategów też mamy smakowity kąsek – w postaci AGE OF SAIL 2, pozwalającej toczyć realistyczne bitwy morskie z udziałem majestatycznych żaglowców. FATE OF THE DRAGON to z kolei coś dla wielbicieli SHOGUNA i klimatów orientalnych – tyle że tym razem z okresu feudalnych Chin. Niestety, muszę zmartwić tych, którzy spodziewali się ujrzeć w tym numerze recenzję FALLOUT TACTICS. Wbrew zapewnieniom ze strony wydawców, ta premiera opóźni się nieco. Teoretycznie powinniśmy zobaczyć dzieło Interplay za miesiąc. Na osłodę proponuję Wam jednak grę pt. HEIST, której system przypomina nieco nowego „Folusia".

W tym numerze postanowiliśmy wreszcie uchylić rąbka tajemnicy na temat fotorealistycznego supermordobicia SECRET SERVICE KOMBAT FIGHTERS (tytuł roboczy), nad którym pracujemy już od jakiegoś czasu – szczegóły w dziale Kombat Korner.

Ostatnio wspominałem, że głosując w kwietniowej Liście Przebojów, głosujecie zarazem na grę roku 2000. Wyniki znajdują się tam, gdzie zwykle i wcale nie jestem zdziwiony, że pierwsze miejsce zajął BALDUR'S GATE 2. W tego RPG–a naprawdę długo się gra, a więc niełatwo o nim zapomnieć. Podejrzewam, że gdyby WARCRAFT 3 ukazał się na przed końcem 2000 roku, z pewnością pretendowałby do tego miana, a na pewno wygryzłby drugiego „Diablusa". Tyle że na trzecią część WARCRAFTA przyjdzie jeszcze poczekać...

Z innej beczki, pod koniec kwietnia w Poznaniu odbędą się targi Infosystem, na których 25.04 zostaną wręczone nominacje w II edycji konkursu Teraz Internet, mającego swoje korzenie w doskonale znanym Teraz Polska. Pierwsza edycja zakończyła się pod koniec stycznia br. przyznaniem laurów Teraz Internet w ośmiu kategoriach: Portal, Portal Nowy, Wortale Informacyjne, Strony Prywatne, Rozrywkowe, Edukacyjne itp. Nagrodę w tej pierwszej zdobyła wówczas Wirtualna Polska (www.wp.pl), natomiast wyróżnienie – Onet.pl (www.onet.pl). My, jako SECRET SERVICE, objęliśmy patronat medialny nad tym ogólnopolskim wydarzeniem. Popieramy rozwój Internetu i wszelką inicjatywę w tym zakresie (Internet 24 h dla każdego! Internet za darmo!). Relację z przyznania nominacji zdamy w 91. numerze.

***Z okazji Wielkanocy w imieniu całej redakcji życzę wszystkim kolorowego dyngusa i mokrych jajek! Tylko uwaga na zbuki!;)***

***Hunter***

rys. Patryk Barzyk

## W NUMERZE


DANGER ZONE ..... str. 110
FELIETON ..... str. 108
IMPREZY ..... str. 104
KILL'EM ZONE ..... str. 112
MOJE BOJE ..... str. 106
PRZECIEKI/SUPERY ..... str. 104
TIPS&TRICKS ..... str. 116
X-FILES ..... str. 109

# Przecieki

*Jak ten czas leci! Ani się człowiek obejrzał, a tu nam w marcu stuknęła 8. rocznica istnienia na rynku! Zamiast snuć jakieś kombatanckie smutki proponuję minizabawę – niech każdy z Was spróbuje sobie odliczyć te osiem lat od swojego wieku i przypomni sobie, co wtedy, te osiem lat temu robił, jak żył, gdzie było jego miejsce. Jeśli zechcecie podzielić się z nami swoimi wspomnieniami, będzie nam niezmiernie miło. Co ciekawsze wypowiedzi postaram się wydrukować w przyszłym numerze.*

*Pegaz Ass*
*przecieki@ssonline.com.pl*

● **Życzenia**

Witaj, wielki Pegaz Assie. Z okazji ósmych urodzin Secret Service życzę Tobie, a także całej redakcji SS wszystkiego najlepszego. Nie będę wymieniał czego, bo po prostu wszystkiego najlepszego i już. Jesteście najlepsiejsi i niech tak już zostanie. Pozdrawiam – Pigmey

● **Superowe konkursy**

Źle się dzieje w państwie duńskim! SSupery nie muszą być śmieszne, one mają być psychodelicznie, absurdalnie sadomasochistyczne!!! Za mało tekstu – obniż poprzeczkę intelektualną, zrób konkurs na najgłupszy kawał (nagradzając 3 ostatnie miejsca). Wymyśl coś, np. najkrótszy przepis na jajecznicę albo dlaczego Majkrosoft zbankrutuje? I jeszcze jedno, kto robi KGB na CD? SS ukazuje się od 1992??? Ludzie wszyscy wiedzą, że narodziny wSZechŚwiatA datujemy na marzec 1993!!! Ja bym tego łosia powiesił za nabiał na drzwiach EMPIKU – Marcin Żórawski

*Zawsze tak było, że Supery powstawały z materiałów nadsyłanych, czasem lekko podkręcanych, ale nie oczekujcie, że będę wymyślał kawały. Supery są tym lepsze, im większe zainteresowanie Czytelników i ich chęć do współpracy. A na początek do najbliższego numeru ogłaszam konkurs w temacie jajecznica i Majkrosoft!*

● **O płycie SSCD**

Mam kłopoty z odpaleniem dema TYPING OF THE DEAD. Mam Windows Me i gdy próbuję odpalić demo, wyskakuje błąd „Not Support Language". Sprawdzałem różne języki i różne ich konfiguracje – Darth Paul

*Sprawa z TYPINGIEM jest nam znana. Prawie na 100% można zakładać, że wersja finalna powinna być kompatybilna ze wszystkimi Windowsami. Jak wiadomo, przygotowując demo, wydawcy traktują je informacyjnie i wygląda, że w tym przypadku skoncentrowali się tylko na Win'98. Nie zmienia to faktu, że jest problem, do którego „nikt" się nie chce przyznać – przedstawiciel Microsoftu w rozmowie telefonicznej stwierdził, że to nie ich wina, że na Me nie wszystko chodzi (?!?), a wydawca na razie nabrał wody w usta.*

Jesteście THE BEST. Co do CD–ka, mam propozycję, żebyście zamieszczali tylko 1–3 dema (najlepsze), a resztę CD wypełnijcie kącikami (Kill'em Zone, Strategie, KGB, X–Files itp.). Możecie zamieszczać np. mody do najpopularniejszych gier, programy z Netu, trailery itd. Właśnie tego szukają ludzie, mam kumpla, który kupuje (cenzura) tylko dla kącików – dema instaluje bardzo rzadko – Rhobaak

Od kiedy zobaczyłem w Sieci zajawkę SS 88, to moje życie sprowadziło się do oczekiwania:) Ja już nie mówię o tym, co w numerze, ale CD zapowiadał się bajecznie. Szczerze mówiąc, trochę wątpiłem w to, że uda wam się zebrać demka podobnej jakości co za pierwszym razem. Jeszcze do tego dodać wysoką jakość płytki (3x lepsza od tego, co proponuje CDA) oraz ładne i SZYBKIE menu (o co ciężko w dzisiejszych czasach, uciążliwe – zwłaszcza jak się nie ma napędu 100x – i trzeba czekać na intro, muzykę itd.). Prenumeratkę biorę bez dwóch zdań. Gratulacje, o ile kiedyś zwątpiłem, to teraz znowu wierzę w potęgę Secreta i jestem z wami – Tsoobeq

● **Dystrybucja**

Witam! Zacznę od spraw bieżących. Właśnie trzymam w rękach nowy numer SS–a. „Sikret" znów rusza pełną parą. Gratulacje! Powróciliście do starej nazwy, zmieniliście szatę graficzną poszczególnych działów, rozszerzyliście moje ulubione KILL`EM ZONE (aczkolwiek odnoszę wrażenie, że Valpurgius kładzie większy nacisk na opisy Q3 i wszelkich jego modyfikacji, a może się tylko faceta czepiam...), daliście CD–ka etc. I właśnie z tym ostatnim jest problem, przynajmniej w mojej metropolii/wsi/dziurze (niepotrzebne skreślić) zwanej Zawierciem. Otóż, nigdzie nie mogę znaleźć wersji z płytką! Proszę, zróbcie coś z tym, wpłyńcie jakoś na tych przyjemniaczków od dostarczania prasy do kiosków. W końcu to Wy dajecie im na chleb – Niebieski

PS Oni tu są.

*Proces dochodzenia do właściwej dystrybucji jest żmudny i długotrwały. Robimy wszystko co w naszej mocy, by poprawić wydajność kolportażu. Takie listy jak ten są przedmiotem analizy i prób wpłynięcia na dystrybutorów. A niecierpliwym jak zwykle przypominam – prenumerata gwarancją otrzymania pisma do domu!*

● **Ludzie to mają pomysły!**

Howgh! Tak sobie czytam ostatnio SS–a i widzę, że jak za dawnych, dobrych czasów znów są kłótnie o zawartość CD. Jest pewne rozwiązanie. Otóż proponuję w każdym SS–ie zamieszczać, powiedzmy, 3 propozycje, co może znajdować się na płycie, np. 1. dema, 2. jakaś pełna gra, 3. dwa kompakty z demami i bzdetami. Gracze głosowaliby. Pozycja, która otrzyma najwięcej głosów, wygrywa i w nagrodę zostaje umieszczona na CD. Myślę, że jest to o tyle dobre, że każdy mniej więcej może przewidzieć, jak będzie stał z kasą i czy będzie go stać na 2 CD–ki, no i będzie mógł wybrać, czy odpowiada mu akurat ta pełna wersja. Nie wszyscy będą zadowoleni, ale przynajmniej większość. Przecież chyba nikt nie wie, jak wykombinować, by był wilk syty i owca cała. Oczywiście, wersja bez CD byłaby również dostępna. Uszanowanko i pozdroofka – Charles

*Widzę, że najlepiej byłoby powołać do życia własne punkty sprzedaży, coś między Lotto (do głosowania na kolejne gry) a Ruchem (do sprzedaży różnych modyfikacji pisma), i tam oferować SS–a minimum w 10 wersjach – z 1 CD, 2 CD, 3 CD (dla bogatych) z demami, to samo z pełnymi grami, dla mniejszości DVD i jeszcze wersja z filmem. Aha, gry! Koniecznie do wyboru ze 3 różne, bo nie każdy lubi np. wyścigi. Tak więc własne kioski są koniecznością:)*

● **Łańcuszki szczęścia**

*Łańcuszek szczęścia to nazwa pewnej zarazy, która kiedyś rozprzestrzeniała się pocztą (tą, co ma listonoszy), a teraz stała się plagą internetową. Nie ma dnia, żebym nie dostał np. wezwania o krew dla umierającego chłopaka albo innego bzdeta, w stylu „List z Anglii". Czy ktoś z Was zadał sobie trud dotarcia do tych „potrzebujących"? Ta krew jest „poszukiwana" od miesięcy – więc albo już ją znaleźli, albo pacjent przeniósł się do Krainy Wiecznych Łowów, a pamięć o nim żyje jeszcze w Sieci. Te maile chodzą latami forwardowane od jednego naiwniaka do drugiego, generując ruch na łączach, a wszystko to w imię informacji „wyślij, bo jak nie wyślesz, to coś ci się stanie i twoja koniczynka szczęścia tego szczęścia ci nie da.". Tak więc z prawdziwą radością przeczytałem nowy „Łańcuszek", bo sprawa została wyłożona jasno i sumienie nie będzie gryzło do śmierci. Patrząc na końcówkę tego tekstu i mając na uwadze, w jakiej liczbie egzemplarzy właśnie go powielam, to nie wiem, czy jutro przyjdę jeszcze do pracy :)*

> Data: 16 lutego 2001 14:46
> Temat: PD: Mlody chlopiec potrzebuje pomocy
> > jedyny łańcuszek, który jest ok
> > Mlody chlopiec potrzebuje pomocy.
> > Grzesiu urodzil sie z chronicznym laknieniem napojow.
> > Pomoc moze mu tylko spozywane w duzych ilosciach piwo i palone papierosy.
> > Kiedy nastepnym razem bedziesz pił piwo – pomysl o Grzesiu.
> > Przeslij ten list do jak najwiekszej liczby swoich znajomych.
> > Jezeli wyslesz do dwoch – nagrzejesz sie w ciagu tygodnia.
> > Jezeli wyslesz do czterech – nagrzejesz sie w ciagu dwoch dni.
> > Powyzej szesciu – nagrzejesz sie dzisiaj po pracy.
> > Powodzenia!
> > Kto przerwie lancuszek ten juz nigdy sie nie nagrzeje.

● **100 numer nadchodzi!**

Piszę do ciebie w sprawie nr. 100. Mam pewną propozycję, przyśniła mi się dzisiaj w nocy. Chodzi o wielki konkurs jubileuszowy. Konkurs ten obejmowałby pytania ze wszystkich dotychczasowych numerów SS–a. Tylko prawdziwy Wasz fan, który do tej pory wydał sporą forsę na Wasze pismo, będzie w stanie rozwiązać ten ekstratrudny konkurs. Pytań powinno być przynajmniej 100 (na setny numer SS–a), a trudnością powinny powalać nawet Redaktora Naczelnego. Z każdego numeru jedno pytanie (rozwiąże je tylko gość, który ma je wszystkie). Nie mam tutaj na myśli siebie (brakuje mi czterech). Liczę na Was, a szczególnie na Ciebie, Pegaz!!! – Monoceros

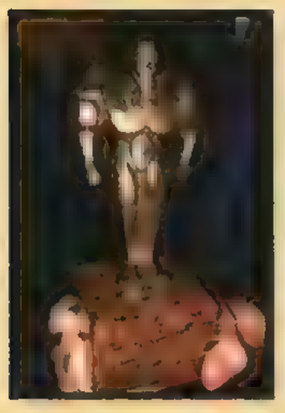
*Do setki jeszcze nam trochę zostało, ale to nie powód, by nie ruszyć szarymi komórkami! Czekam na pomysły.*

● **O grafice**

Droga (i to jak!!!) redakcjo Secret Service! Nie będę pisał teraz, jak to jesteście świetni i genialni (bo jesteście!). Moja korespondencja dotyczy oprawy graficznej Secret Service. Wygląd działu „W Imadle" wygrywa i chyba nie mógłby być lepszy. Bardzo dobrze dobrana kolorystyka i styl. Zmiany w dziale „W Przygotowaniu" też dają czadu. Można by zmienić troszeczkę „Sserwis informacyjny", ale na razie jest git (jeszcze się nie nudzi). Ogólnie rzecz biorąc, jest ładnie i pięknie. Jednak największą atrakcją jest płytka. Ruch, jakim było zamieszczenie FALLOUT 2: TACTICS, był bardzo dobry i z pewnością zabójczy dla konkurencji. Nigdzie indziej nie widziałem demka tej giery. Czytam Was od samego początku i zawsze wiedziałem, że Secret Service był/jest/będzie pismem na poziomie, które ma wzloty i upadki, ale zawsze dobrze skopie tyłki konkurencji. Jest super i tak trzymać!!!!

# Imprezy

## Imperatorki 2000



3.03.2001 w Centrum Multimedialnym Foksal na ul. Foksal 3/5 w Warszawie odbyło się uroczyste wręczenie statuetek Imperatorków.

Zostali nimi uhonorowani dystrybutorzy najlepszych gry minionego roku. Zwycięzców wyłoniono w głosowaniu internautów na forum Wirtualnego Imperium Gier www.gry.wp.pl. Z gustami (a już gustami graczy w szczególności) podobno się nie dyskutuje, więc zwycięzców pozostawiam bez komentarza.

*Pegaz Ass*

*Zwycięzcy od lewej: J. Gadzinowski (Play-It), G. Onichimowski (IM Group) i P. Młyński (CD Projekt). Zdj. z prawej organizatorzy z Imperium: „Koval" i „Joel"*

| | |
|---|---|
| Najlepsza Gra Roku 2000 | – ***DIABLO 2*** (CD Projekt) |
| Najbardziej Grywalna Gra | – ***BALDUR'S GATE 2*** (CD Projekt) |
| Najbardziej Innowacyjna Gra | – ***THE SIMS*** (IM Group) |
| Najlepsza Grafika | – ***HEAVY METAL: F.A.K.K. 2*** (Play-It) |

– Cyperian z Krainy Nigdy Nie Gasnących Komputerów i Nigdy Nie Ubranych Kobiet.

„W imadle" jest cool oprawa graficzna!!! – Krzychoo

Ja w sprawie szaty graficznej. Okładka w ramce jest OK, zmiany „W przygotowaniu" też w porządku, ale „W imadle" jest brzydkie. Krzywe takie jakieś, tytuły gier w dziwnych kolorach, no i te cegiełki w tle – zupełnie mi się nie podobają – Baziak

● **Varia**

Czytam Was od pieluchy i pamiętam, że kiedyś „Sikrecik" był sklejany. Zostało to zmienione na rzecz plakatów, których już od dawna nie ma, a pismo nadal mi się rozwala po tygodniu i jestem zmuszony sam je kleić! Prosiłbym o powrót do tamtego stanu, bo chciałbym zaoszczędzić na taśmie klejącej. W 79. numerku daliście artykuł o systemie Linux – czy nie można zrobić z niego stałego działu? „Talerzyk" jest całkiem spox. Tylko prosiłbym o więcej pełnych wersji. Jeśli nie możecie ruszyć z dwoma kompaktami, to pełna gierka może ukazywać się co jeden lub dwa miesiące – Kucyk

Po cholerę (sorry za wyrażenie) mi opis, co to jest patch czy trainer w dziale „Na talerzu"? Wiem, że może niektórzy nie wiedzą, ale bez przesady!!! Jak widzę takie coś, to aż mnie krew zalewa!!! Mam 17 lat i może się wymądrzam, ale proszę spojrzeć na to z innej strony. Większość czasopism w naszym pięknym kraju kierowana jest, niestety, do dzieci, np. Click, Play, KS–Gry czy parę innych. Dobrze, że chociaż tych głupkowatych naklejek nie dajecie:) Tak więc, w czym mam wybierać??? Kupuje Was od samego początku (szczerze!) i różnie to z wami bywało (tylko śp. Top Secret był od was lepszy). Czasem Reset czy choćby CD Action wyskoczy z lepszym numerem – ale oprócz tego pustka!! Nic dla starszego czytelnika!!! – Krzychoo

● **Wniosek**

O Istoto Najdoskonalsza! Ja, padalec ohydny, co z najpodlejszej dziury kloacznej wypełzł, niegodzien Twych przeczystych śladów ciałem mym haniebnym brukać, ni wzroku kaprawego na Twój cień potężny wznosić, ani moim tchem cuchnącym krystalicznej woni oddechu Twego kalać, ja, najnędzniejszy z nędznych, wiję się u Twych stóp, które po płatkach róży jeno stąpać winny, nikczemną twarzą w proch padając, błagam najpokorniej Cię, o Dostojny, być raczył skłonić swe boskie oblicze i by Twe niezmącone oko spoczęło na tym lichym wniosku. I ze swej jamy nieczystej, ja, pies plugawy, skamlę do Ciebie, o Najmądrzejszy z Mądrych, byś w łaskawości Swej nieskończonej wniosek ów raczył przyjąć. Bo jak nie, to będę Ci musiał z przykrością dać w ryło. Proszę... Modlę się o to razem z milionami słuchaczy ;), by na waszym lśniącym cedeku ukazała się pełna wersja DUNY CD. Wiem, że dla was wielkiego problemu by nie było, aby się do tej wiekopomnej gry dokopać, lecz my, plugawi gracze, nie mamy takiej możliwości. Sługa uniżony – muAd

● **Wywiad**

Fajny wywiad, tylko Ewci@ za mało z Ciebie wycisnęła, jak ja bym to robił, to strach się bać – Tsoobeq

***Mała autopromocja – pod adresem www.loginpoint.itnet.pl/loginpoint10/data/40.htm można przeczytać sobie wywiad z moją (nie)skromną osobą:)***

# Supery

## *Motto na kwiecień*

## *1 kwietnia zwykle okazuje się, czy jeszcze mamy poczucie humoru.*

***Ostatnio sporo było w mediach o jakiejś tajnej czarnej liście zakazanych zespołów muzycznych, słuchanie których prowadzi podobno do satanizmu. Ja tam za satanizmem nie jestem, ale próbowałem rozgryźć, co takiego musieli zmalować muzycy z Pink Floyd i The Rolling Stones, żeby się załapać na tę listę. I tak, Floydzi to pewnie za nagranie „Dark Side of the Moon", bo przecież tam się mówi o ciemnej stronie – wprawdzie księżyca, ale jednak o ciemnej stronie, a Stonesi to prawdopodobnie za „Sympathy for the Devil", tyle tylko że oni to nagrali jeszcze w latach 60., kiedy nie było satanistów! Chyba nie było... Również ostatnio wieszano psy na Marylyn Mansonie, a gość jak dał koncert, to wszyscy zgodnym chórem zawołali, że tak porządnego występu nie widzieli od paru lat. Ja tak na to patrzę, słucham i dochodzę do wniosku, że lepiej by było, jakby Kościół zajął się sprawami wiary, a ocenę muzyki zostawił krytykom muzycznym i wszystko by wróciło do normy. W końcu, nie można się na wszystkim znać. Prawda siostro? :)***

***My tu nie ciemnogród i też mamy poczucie humoru, więc dziś zebrałem najlepsze z nadesłanych przez Was wątków... Sami zobaczycie jakich.***

***Pegaz Ass***

● **Na lekcji**

– Łamanie Szóstego Przykazania w myślach też jest grzechem ciężkim. Kumpel z ławki (do siebie): „Uuups!".

– Wypada zrobić kartkówkę. Chcecie dziś pisać?
– Nieeeee!!!
– No to wyjmujcie karteczki. Napiszecie „Zdrowaś Maryjo", „Wierzę w Boga Ojca", „Dziesięć Przykazań" i „Siedem Sakramentów Świętych".

– Na początku był chaos. Później Bóg stworzył kobiety i... był jeszcze większy chaos.

● **Kawały**

Czym różnią się restauracje rosyjska i francuska? We francuskiej widzi się ludzi jedzących i słyszy mówiących, a w rosyjskiej widzi się ludzi mówiących i słyszy jedzących.

Jakie są trzy etapy w życiu kobiety? „Pampers", „Always" i „Corega Tabs".

„Łowienie ryb polega na tym, że frajer na jednym końcu wędki czeka na frajera na drugim" – M. Twain

Rozmawiają dwie krowy:
– Słyszałaś o tej chorobie szalonych krów?
– A co to nas, pingwiny, obchodzi?

Codziennie przed pójściem spać Lechu stawia na nocnym stoliku dwie szklanki. Jedna jest z wodą, a druga pusta. Bowiem gdy budzi się w nocy, to czasem chce mu się pić, a czasem nie.

Dwóch pijaczków napiło się paliwa rakietowego. Na drugi dzień jeden dzwoni do drugiego: Ty, pierdziałeś ostatnio? Nie? To uważaj, bo ja dzwonię z księżyca!

● **Mądrości ludowe**

– Jeśli ty mówisz do Boga – modlisz się. Jeśli Bóg mówi do ciebie – masz schizofrenię.
– Kain zamordował Nobla.
– Być albo brać – oto jest pytanie.
– Polakom nie zagraża wódka, tylko woda mineralna.
– Szedł Chopin i... Bach!
– Gdyby wszyscy ludzie byli braćmi, to by nie było sióstr.
– Tak sobie myślę, że każdy przodek miał tyłek.
– Aby skutecznie złożyć wizytę, trzeba mieć: a) cel; b) czas; c) wytrych lub łom na wypadek nieobecności gospodarzy (to akurat pamiętam z „Fachowców" Friedmanna i Kofty).
– Z nałogiem mamy do czynienia wtedy, gdy jakąś czynność uprawiamy do przesady.
– Rozmowa to nie muchołapka, nie musi się kleić.
– Kara powinna uczyć i bawić (podobno był to napis w jednej ze szkół).
– Im mniej zębów, tym więcej między nie włazi.
– Koniec świata nastąpi, kiedy się go wszyscy będą najmniej spodziewać.
– Teoria kończy się właśnie w tym miejscu, gdzie zaczyna się praktyka.
– Zakład zamknięty z powodu, że jest nieczynny.

● **Varia**

– Jakie zwierzę je najmniej? Mol, bo wyjada dziury.
– Leży na trawie i nie dycha? Dwie dychy.
– Kto tak drze się za oknem? To mój cichy wielbiciel.
– I mąż wyniósł z pożaru swoją świeżo upieczoną żonę...
– Czym się różni teść od teściowej? Teść przyjeżdża z wizytą, teściowa z wizytacją...

● **Problemy językowe**

Jak najszybciej nauczyć Anglika języka polskiego?

Nauczyć go właściwej wymowy zdania: „Tea whou you yeah bunny!".

● **Modlitwa**

Daj mi siłę do akceptowania rzeczy, których nie mogę zmienić, odwagę do zmiany rzeczy, których nie mogę zaakceptować, i mądrość, abym ukrył ciała tych, którzy mnie dzisiaj wkur@#$%.

Poza tym spraw, abym uważał, czy palce, które przydeptuję dziś, nie są połączone z d@#$%, w którą może będę musiał włazić jutro.

Pomóż mi zawsze dawać z siebie w pracy 100%: 12% w poniedziałek, 23% we wtorek, 40% w środę, 20% w czwartek, 5% w piątek.

I pomóż mi pamiętać... Kiedy mam naprawdę zły dzień i zdaje mi się, że wszyscy dookoła chcą mnie wkur@#$, niech nie zapomnę, że do zrobienia smutnego grymasu potrzeba aż 42 mięśni, a tylko 4 do wyprostowania środkowego palca i powiedzenia im, że mogą mi skoczyć!

(Komentarz od autora) Końcówka tej modlitwy jest szczególnie kierowana do tych wszystkich, którzy nałożyli 7% VAT na czasopisma oraz dodatkową akcyzę na pivo. W szczególności zaś do ministra Biernackiego, który ma „wspaniały" pomysł nadzorowania Netu.

● **Ponura historia powstania świata**

1. Na początku było słowo i w słowie były dwa bajty, i więcej nic nie było.

2. I oddzielił Bóg jedynkę od zera, i zobaczył, że to było dobre.

3. I Bóg powiedział: „Niech będą dane". I stało się.

4. I Bóg powiedział: „Niech ułożą się dane na swoje właściwe miejsca". I stworzył dyskietki, i twarde dyski, i kompaktowe dyski.

5. I Bóg powiedział: „Niech będą komputery, żeby było gdzie włożyć dyskietki i twarde dyski, i kompakty". I stworzył komputery, i nazwał je hardware'em, i oddzielił software od hardware'u.

6. Software'u jeszcze nie było, lecz Bóg szybko stworzył programy – duże i małe – i powiedział im: „Idźcie i rozradzajcie się, i wypełniajcie całą pamięć".

7. Ale sprzykrzyło się Bogu tworzyć programy samemu i rzekł: „Stworzę Programistę według swego podobieństwa i niech on panuje nad komputerami, programami i danymi". I stworzył Bóg Programistę, i umieścił go w Centrum Obliczeniowym, żeby w nim pracował. I przyprowadził on Programistę do drzewa katalogowego, i powiedział: „W każdym katalogu możesz uruchamiać programy, tylko z >>Windows<< nie korzystaj, bo na pewno umrzesz".

8. I Bóg rzekł: „Niedobrze Programiście być samotnym, stworzymy mu tego, który będzie się zachwycał dziełem Programisty". I wziął On od Programisty kość, w której nie było mózgu, i stworzył To, co będzie zachwycało się dziełem Programisty, i przywiódł To do niego. I nazwał To Użytkownikiem. I siedzieli oni razem pod nagim DOS–em, i nie wstydzili się tego.

9. A Bill był chytrzejszy niż wszystkie dzikie zwierzęta, które uczynił Bóg. I rzekł Bill do Użytkownika: „Czy na prawdę Bóg powiedział, żebyście nie uruchamiali żadnych programów?". I rzekł Użytkownik: „W każdym katalogu możemy uruchamiać programy, tylko z drzewa >>Windows<< nie możemy, abyśmy nie umarli". I rzekł Bill Użytkownikowi: „Jak możesz mówić o czymś, czego nie spróbowałeś! Tego dnia, kiedy uruchomicie program z drzewa katalogowego >>Windows<<, będziecie równi Bogu, bo jednym przyciskiem myszki stworzycie to, czego zapragniecie". I zobaczył Użytkownik, że owoce Windows były miłe dla oczu i godne pożądania, bo jakakolwiek wiedza stała się od tej chwili już niepotrzebna, i zainstalował Windows na swoim komputerze. I powiedział programiście, że to jest dobre, i on też go zainstalował.

10. I zaraz wyruszył programista szukać nowych drajwerów. A Bóg rzekł: „Gdzie idziesz?". A on odpowiedział: „Idę szukać nowych drajwerów, bo nie ma ich w DOS–ie". I wtedy rzekł Bóg: „Kto Ci powiedział, że potrzebujesz drajwerów? Czy czasem nie uruchomiłeś programów z drzewa katalogowego >>Windows<<?". Na to rzekł programista: „Użytkownik, którego mi dałeś, aby był ze mną, zamówił programy pod Windows i dlatego zainstalowałem Windows". I rzekł Bóg do Użytkownika: „Dlaczego to uczyniłeś?". I odpowiedział Użytkownik: „Bill mnie zwiódł".

11. Wtedy rzekł Bóg do Billa: „Ponieważ to uczyniłeś, będziesz przeklęty wśród wszelkiego bydła i wszelkiego dzikiego zwierza. I ustanowię nieprzyjaźń miedzy tobą a Użytkownikiem, on będzie cię zawsze przeklinał, a ty będziesz mu sprzedawał Windows".

12. Do Użytkownika zaś Bóg rzekł: „Windows bardzo rozczaruje cię i spustoszy twoje zasoby, i będziesz musiał używać marnych programów, i nie będziesz mógł się obejść stale bez serwisu programisty".

13. Programiście zaś rzekł: „Ponieważ usłuchałeś głosu Użytkownika, przeklęte niech będą twoje komputery, gdyż powstanie w nich mnóstwo błędów i wirusów, w pocie oblicza twego będziesz stale poprawiał swoją pracę".

14. I odprawił ich Bóg ze swego Centrum Obliczeniowego i zabezpieczył hasłem wejście do niego.

15. General protection fault.

# Wyśniony RTS

***Gdy pojawiły się DUNE 2 i WARCRAFT, wydawało się, że rodzi się nowa odmiana strategii. Niestety, oparte na czasie rzeczywistym gry w rodzaju COMBAT MISSION nie przebiły się do szerszej publiczności. Ale czy zwykłe RTS-y nie mogłyby być bardziej... strategiczne?***

Poprzednio narzekałem na gry turowe. Dziś zaś chcę wylać wiadro pomyj na RTS-y. Jak zwykle u takiego starego pierdoły jak ja, zarzut będzie ten sam – oto zamiast kopiować przebogatą rzeczywistość autorzy gier silą się na niesamowite pomysły, które ostatecznie okazują się stekiem bredni. I bynajmniej nie myślę tu o ubieraniu orków w hitlerowskie mundury, ale o tym, że jeżeli już w grze występują takie stwory, to niechże to będą prawdziwe orki, a nie tacy sami ludzie, tylko zielони!

Przyczyną tych moich biadoleń są dwie fajne w założeniu gry – AMERICA i COSSACS. Niosą one dużo usprawnień, nowatorskich rozwiązań, ba... pomysłów, które sam chowałem w najgłębszej szufladzie, planując kiedyś zrobić własny historyczny RTS. Obie te gry nawet nieźle omijają sztywności narzucane przez formułę gatunku – budowanie wioseczki, taktyczność rozgrywki, konieczność ukazania figurki, która tak naprawdę symbolizuje większą liczbę istot.

## Stan obecny

Sytuacja na dziś jest fatalna. Żadna firma nie potrafi przełamać schematu typowego RTS-u, tj. mapy, osady, budynków, jednostek, wynalazków i walki przy pomocy kup wojska. A w Necie toczą się dyskusje, jak ma wyglądać ukochany RTS. Czyli ludzi coś jednak boli! Ale w dyskusjach tych pojawiają się takie bajdury, jak to, że najlepszym RTS-em jest CLOSE COMBAT! Prawdą jest, że najbardziej udanymi dziełami tego typu były WARCRAFT, C&C i STARCRAFT – gry proste i dynamiczne, ale... po nich nie dało się już więcej na ten temat powiedzieć. Bo były aż tak dobre. W kolejnych RTS-ach zmiany szły w kierunku nowych nazw surowców i wymyślnych budowli. Część firm wybrała poprawianie grafiki – szczególnie gry SF. Zwieńczeniem tego trendu 3D jest doskonałe GROUND CONTROL, będące jednak bardziej grą taktyczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym niż klasycznym RTS-em.

## Osada, żywność i surowce

Nieodłącznym elementem klasycznego RTS-u jest mapa, na której każda ze stron buduje osadę – pozwalającą kupować jednostki, ulepszać je, dokonywać wynalazków czy przetwarzać surowce. Logicznym następstwem takiej konstrukcji rozgrywki jest konieczność wydobywania surowców i – choć nie zawsze – zdobywania żywności. Powiedzmy sobie, że pomysł z mapą i budową osad przez obie strony jest pomysłem znakomitym. Bo tak naprawdę, mamy tu do czynienia z dziecięcym marzeniem o zmieszczeniu świata w pigułce! A z tego wynika, że każdy człowieczek na planszy tak naprawdę jest wyobrażeniem pewnej grupy ludzików, a nie jedną istotą. Reasumując – mapa i idea budowy osady są dobrym pomysłem i nie w tym leży miałkość obecnych RTS-ów. Należy jednak sobie zdawać sprawę, iż żeby gra była udana i ciekawa, plansze muszą być rozbudowane. Mała, nieciekawa mapa to straszliwa nuda i szybki koniec gry – w szufladzie. Jest jeszcze druga niedogodność. Dzieje się to wszystko na małej powierzchni. Prędzej czy później wrogie cywilizacje spotkają się ze sobą i... No właśnie, czy musi zaraz dojść do jatki? Odpowiedź za moment.

Ważniejszą sprawą niż mapa jest system zbierania żywności. Nie surowców, ale żywności. Zawsze powinno być w RTS-ie tak, że nie zbiera się jej, by kupować nowe jednostki, ale by utrzymywać już istniejące. Coś jak w KNIGHTS & MERCHANTS. Podwładni powinni być za darmo. Czy będą się rodzić bez rodziców – w centrum dowodzenia, czy też w chatach – z kobiety i mężczyzny (SAGA), to już bez znaczenia. Najważniejsze, by dostawali się nam za darmo, a dopiero w trakcie egzystencji musieli być karmieni.

Spowoduje to bardzo ciekawe konsekwencje – wielkość osiedla i jego możliwości będą zależały od wielkości terytorium i możliwości gospodarczych, zaś wydobycie surowców ważne, ale wtórne. O surowcach można powiedzieć tylko, że powinny być odnawialne – drzewa mają rosnąć na nowo, a kopalnie nie wyczerpywać się, choć bardzo rzadko występować. No dobrze, ale jak rozwiązać system pobierania żywności i kupowania żołnierzy?

## Mieszkańcy

Pierwszym pomysłem jest automatyczny przydział jedzenia z odnawialnych zapasów (za obowiązujący schemat przyjmujemy wykupywanie pól jak w ostatnich wersjach AOE2). Po prostu, co jakiś czas następuje rozdanie żywności z zapasów. Jeżeli ich brakuje, to według określonych przez gracza priorytetów – cała ludność dostaje zmniejszone racje (tracą część siły) lub też tylko jakaś konkretna grupa

(np. księża, żołnierze). Skomplikujmy nieco ten system. Wiadomo, że jedzenie produkują rolnicy, myśliwi, piekarze itd. By ukazać obieg tego dobra i urealnić aprowizację wojsk (umożliwi to zasadzki na drogach zaopatrzenia itp.), można wprowadzić poborców żywności (i może podatków). Pobieraliby oni od producentów (jak w SETTLERS) odpowiednie kontyngenty (przy założeniu, że tym ostatnim zostało coś na przeżycie – oni zawsze mają amci) i odprowadzali do magazynów. A stamtąd wozy dostarczałyby już żarło do magazynów wojska, fortów czy namiotów polowych – wszak wojsko nigdy nie może stać na polu i podziwiać trawę, jak to się dzieje w większości RTS-ów. Dalsza dystrybucja –

jak w pierwszym wariancie.

System zaopatrywania wymusza najistotniejszą zmianę – pełną wolność jednostki. Za przykładem SM GETTYSBURG czy SETTLERS trzeba przyjąć, że każdy wie, co ma robić. Dlatego raz nałożone zadanie powinno być wykonywane bez potrzeby nieustannej ingerencji gracza, co przy dużej planszy i prowadzonej wojnie jest i tak niemożliwe. Inteligencja postaci musiałaby jednak być bardziej rozwinięta, niż jest to obecnie. Po sytuacji kryzysowej (walka z wilkiem, pożar itp.) w klasycznym RTS–ie mieszkaniec nie wie co dalej i zazwyczaj staje. Ideałem byłoby, gdyby postać powracała do swoich zadań, a nawet więcej – rolnik po spaleniu farmy zacząłby ją sam odbudowywać (bez pytania nas i bez naszej zgody!) – wszak roli społecznej nie można ot, tak sobie zmieniać, a gracz nie powinien być Bogiem. O!

## Wojsko i wojna

W idealnym RTS–ie wojownicy, rzemieślnicy, myśliwi czy rolnicy tworzeni byliby z nowych mieszkańców, takich jeszcze bez specjalizacji. Akurat ten pomysł w wielu RTS–ach występuje (na szczęście!). Tylko najlepiej, żeby rozwiązanie sprawy było jak najbardziej zbliżone do realiów. Warto wprowadzić drobne innowacje. Mianowicie podział społeczny. W każdych czasach są bogatsi (i inteligentniejsi) oraz biedniejsi (i raczej sprytniejsi). Pula nowo narodzonych nie byłaby więc uniwersalna. Część nowych można by przeznaczyć na rycerzy, dowódców, polityków czy hrabiów, ale tylko pewną część – zależną od rozwoju cywilizacyjnego i społecznego osady. Z reszty hołoty

mimo szczerych chęci nie dałoby się zrobić uczonych czy rycerzy, a jedynie kupców lub pachołków.

Wojsko nie może być kupą wojowników lub sprzętu. Należy przyjąć założenie, że żołnierz – tak jak każdy inny mieszkaniec naszej wyśnionej krainy – ma swój rozum i chce tylko przeżyć. Dlatego też banda wojska bez dowodzenia powinna być bandą właśnie – grabiącą mieszkańców (nawet swoich) i uciekającą przed zbyt silnym przeciwnikiem (zbyt silnym, czyli przejawiającym jakąkolwiek ochotę do walki). Dopiero dowódca/hrabia/generał nadaje jakiś porządek podległym oddziałom. Znakomitym rozwiązaniem jest tu system z COSSACS.

Do niego też należy jednak wnieść spore poprawki. Po pierwsze, dowódca ma dowodzić – nadawać szyki, podwyższać morale (które dopiero wtedy zyska jakiś sensowny wymiar), wydawać ten sam rozkaz podległej grupie żołnierzy, określać charakter działań. Po drugie, dobosz lub inny sygnalista (dziś – łączność) umożliwiać zachowanie równego szyku – tylko dzięki niemu równe linie po krótkim marszu nie będą przypominać zbitej kupy. Po trzecie – chorąży. Facet ze sztandarem niebywale podnosi morale, ale także umożliwia poruszanie się wszystkich żołnierzy w tym samym kierunku – w innym wypadku (czyli bez sztandaru) pojedynczy żołnierze mogliby rozejść się (jak to bywa w niektórych RTS–ach na dzień dobry). Po czwarte, w walce straty powinny być mniejsze, ale za to żołnierze powinni w pewnym momencie rzucać się do ucieczki. Po piąte, nie ma co się bawić w słabnięcie siły na skutek ostrzału przeciwnika, ale raczej zrobić mało celną broń, która za to, jak już trafi, to albo zabija na amen, albo poważnie rani i gość idzie do szpitala. Nic pośredniego!

By lepiej pokazać, o co mi chodzi, dam przykład z RTS–u o wojnie sesyjnej (oczywiście, tylko mi się śnił). Facet rodzi się w osadzie i jest przez nas wyznaczany na żołnierza. Dostaje więc w centrum rządowym lub koszarach karabin i mundur. Idzie do walki. Napotyka wroga. No, nawet strzela doń, ale rzadko oddaje salwy i są one niezbyt celne. Ale oto budujemy centrum wyszkolenia. Dajemy tam gościa na chwilę. Już celuje lepiej, tym niemniej broń nadal zawodzi. Łączymy więc gościa z innymi w jedną kupę. Salwa jest niezła, ale po szarży przeciwnika chłopaki rozbiegają się na wszystkie strony. Dodajemy dowódcę. Żołnierzom podnosi się morale, już wytrzymują wymianę strzałów z przeciwnikiem. Ale ciągle plącze im się linia, a podczas marszu zamiast iść prosto – zbaczają z drogi. Gdy dodamy dobosza i chorążego, oddział szybciej się uformuje, nie pogubi i pójdzie prosto do celu. A w dodatku morale żołnierzy wzrośnie, bo nad nimi będzie powiewał sztandar z gwiazdami! Widzimy więc, że nie produkcja mas wojska, ale sensowne szkolenie i dobór każdego elementu do oddziału byłyby kluczem do zwycięstwa. A gdy jeszcze dodamy generałów, którzy umożliwialiby np. współdziałanie piechoty z artylerią, to z RTS–u zaczęłaby się robić sensowna strategia. I to bez szkody dla grywalności.

## Dyplomacja i handel

Po EUROPA UNIVERSALIS wszyscy chyba już rozumieją, że wojna to pryszcz, a najważniejsza jest dyplomacja i handel. W serii AOE i innych RTS–ach najnudniejsze jest to, że wygrywają szybcy machacze myszką i praktycznie cały czas nawalamy się z sąsiadami (z braku czasu – kupami wojska). Mała plansza powoduje, że wrogie państwa spotkają się szybko i trzeba zacząć się trzaskać. A przecież nie musi tak być. Panaceum na to nie są wypłodki dyplomacji, udające w grach jakiś system porozumiewania się z przeciwnikami. Należałoby raczej ściągnąć system z MASTER OF ORION, EU czy też EMPEROR OF THE FADING SUNS.

Na planszy oprócz osad przeciwników powinny być też ludy neutralne, które można podbijać, sprzymierzać się z nimi, przejmować, wżeniać się w nie czy wasalizować. To doda kolorytu i nie doprowadzi do jednoznacznej sytuacji stanięcia twarzą w twarz z drugim graczem czy komputerem. Umożliwi to także handel, wymianę surowców, myśli technologicznej. Bo w konszachty z głównym przeciwnikiem nie warto się bawić – i tak wszystko skończy się wielką jatką. Pytanie tylko, czy ma ona przypominać rzucanie kolejnych mas wojowników lub sprzętu, aż któremuś z graczy zabraknie surowców, czy też ma to być sprytna rozgrywka, w której poprzez sojusze, handel, żeniaczkę, zapasy żywności itp. – końcowy wynik będzie znany już przed skrzyżowaniem mieczy.

## Szkoda

RTS–y nie są jednolitą kategorią gier. Odczułem to kiedyś dzięki kolegom z CD Projektu (gra w sieci). W C&C grało się szybko, pół godziny i nowa rozgrywka. Należało mieć patent, szybko zgromadzić surowiec i atakować. W WARCRAFTA grało się o wiele, wiele dłużej, gra miała mnóstwo zwrotów i nawet pozwalała na jaką taką dyplomację, a czasem pewny zwycięzca mógł sromotnie przegrać.

Zarysowane w powyższym tekście wybrane propozycje ulepszeń RTS–ów skłaniają się raczej w kierunku gier typu WARCRAFT – długich, nastawionych na sztukę operacyjną i dyplomację. Gier dla ludzi myślących, chcących zaobserwować zjawiska społeczne poprzez pryzmat dobrej i szybkiej zabawy, upraszczającej rzeczywistość, ale i czerpiącej z niej pełnymi garściami.

*Dariusz „Berger" Góralski*

# Wiadomości tajne i niespodziewane

***W kwietniu wiele firm ujawnia swoje plany – by dziennikarze wiedzieli, co zobaczą na targach w Londynie czy LA. Inni z kolei do samego końca wszelkie informacje utajniają. Jednak nam udało się dotrzeć do kilku niezwykłych projektów i pozyskać pewne informacje.***

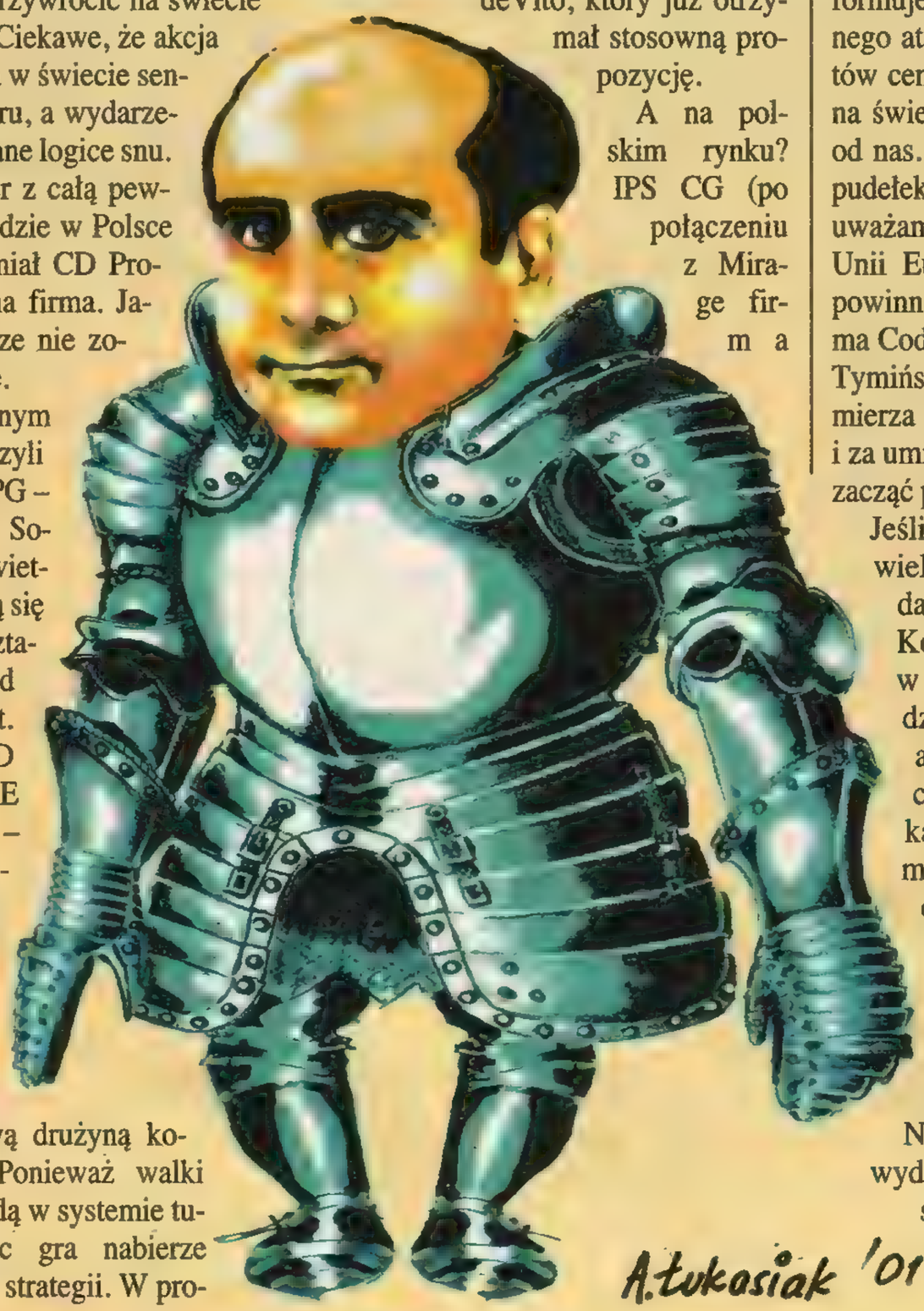
Największą sensacją tego roku okażą się na pewno dwa nowe projekty Black Isle. Pierwszy, zatytułowany BALDUR'S GATE WARS, to strategia czasu rzeczywistego z mocnymi elementami RPG. W grze będziemy mogli odbyć dwie wieloscenariuszowe kampanie. Jedną, dowodząc hordami wskrzeszonego Bhaala, a drugą na czele wojsk Amn. Na tym nie koniec niezwykłych informacji z „Czarnej Wyspy"! Oto firma ta przymierza się do stworzenia przełomowej gry FPS, zbudowanej na enginie Gorion, który podobno bije na głowę wszystko to, co widzieliśmy do tej pory (UNREAL ma przy tej grze wyglądać jak praca średnio utalentowanego siedmiolatka przy dziełach Michała Anioła!). Gra o roboczym tytule CHILDREN OF DARKNESS opowiada historię dzieci Bhaala, które postanawiają zabić swego demonicznego ojca i przywrócić na świecie równowagę. Ciekawe, że akcja toczyć się ma w świecie sennego koszmaru, a wydarzenia być poddane logice snu. Obu tych gier z całą pewnością nie będzie w Polsce rozpowszechniał CD Projekt, lecz inna firma. Jaka? To jeszcze nie zostało ustalone.

W odwrotnym kierunku – czyli od FPS do RPG – zmierza id Software. W kwietniu rozpoczną się w jej warsztatach prace nad programem pt. BEYOND THE QUAKE WORLD – zrealizowanym w pełnym 3D RPG–u, w którym gracz dowodzić będzie ośmioosobową drużyną komandosów. Ponieważ walki toczyć się będą w systemie turowym, więc gra nabierze również cech strategii. W projekcie uczestniczy silna reprezentacja New World Computing (serie MIGHT&MAGIC i HOM&M).

Microsoft przygotowuje nowy dodatek do AGE OF EMPIRES, zatytułowany AGE OF EMPIRES: RISE OF LOOSERS. Gracze będą mieli okazję podbić świat, stojąc na czele nowych cywilizacji, których kultura tak wyraźnie zdecydowała o obliczu współczesnego świata. Będą nimi Pigmeje (z unikalną taktyką Balls Attack), Zulusi, Czukcze i Aborygeni.

Ekranizacji TOMB RAIDERA z laureatką Oscara, Angeliną Jolie, pozazdrościli Eidosowi szefowie Blizzardu. Teraz firma ta dogaduje się więc ze studiem Universal w sprawie ekranizacji DIABLO, ale jej premiera (jeśli film w ogóle powstanie!) jest planowana najwcześniej na 2003 rok. Scenariuszem zajmuje się ponoć Ben Affleck, a w głównej roli (paladyna) wystąpi być może Danny deVito, który już otrzymał stosowną propozycję.

A na polskim rynku? IPS CG (po połączeniu z Mirage firma



A.Łukasiak '01

ta zmieniła nazwę na IM Group) postanowił ostatecznie wycofać się z dystrybucji gier komputerowych (od kilku miesięcy było to tajemnicą poliszynela) i zajmie się dystrybucją oprogramowania pod system operacyjny Linux. Powstanie natomiast spółka Electronic Arts Poland. W CD Projekcie poważnie rozważa się możliwość rezygnacji z polskich lokalizacji. Michał Kiciński – jeden z szefów tej firmy – powiedział: „Lokalizacje kosztują nas bardzo dużo, a gracze i tak wolą wersje anglojęzyczne. Musimy się więc zastanowić nad sensem tego przedsięwzięcia lub poważnie przemyśleć rewolucyjną koncepcję zatrudnienia tłumaczy, którzy prócz angielskiego znaliby również zasady poprawnej polszczyzny". LEM szykuje natomiast nową kampanię reklamową pod hasłem: „Zachodnie pudełka, zachodnie instrukcje, zachodnie ceny". Prezes Marcin Turski informuje: „Szykujemy się do frontalnego ataku. Chcemy zadziwić klientów cenami i udowodnić im, że nikt na świecie nie sprzedaje gier drożej od nas. Rezygnujemy też z polskich pudełek i polskich instrukcji, gdyż uważamy, że w dobie wchodzenia do Unii Europejskiej młode pokolenie powinno poznawać języki obce". Firma Coda, ustami wiceprezesa Marka Tymińskiego, zawiadomiła, że zamierza podjąć historyczną decyzję i za umieszczane w mediach reklamy zacząć płacić o czasie.

Jeśli chodzi o pisma o grach, to wielki napływ gotówki do wydawnictwa CGS (m.in. Gry Komputerowe) pozwoli w końcu redakcji przeprowadzić się do lokalu złożonego aż z trzech pokoi! I to wreszcie nie w prywatnym mieszkaniu! Mówi się też, że w ramach honorarium autorzy otrzymają tym razem hamburgery i colę, a nie jak dotychczas chipsy i piwo (nie wiadomo jednak, czy będzie to coca, czy pepsi, gdyż rozmowy są w toku). Natomiast w Silver Shark – wydawcy CD Action – plotkuje się o ogłoszeniu we wrocławskim sądzie wniosku o upadłość. Podobno firmę chce przejąć Roman Kluska – dawny prezes Optimusa – który uważa, że: „wydawanie pism o grach komputerowych i konsolowych jest w tej chwili najlepszą inwestycją na polskim rynku kapitałowym". Po niefortunnym debiucie chyli się ku upadkowi miesięcznik Futura. Jego redaktor naczelny, Emil Leszczyński – były redaktor pisma Top Secret, telewizyjnego Escape'a oraz wydawnictwa SuperGra – powiedział nam: „Nie wiem, co się dzieje, ale wszystko, do czego się zabiorę, okazuje się totalną klapą". Jak się dowiedzieliśmy, o fakcie tym został już poinformowany izraelski Mossad, który poważnie zastanawia się nad użyciem kolegi E.L. jako tajnej broni w walce z Organizacją Wyzwolenia Palestyny. Pierwszym krokiem miałoby być objęcie przez niego stanowiska przewodniczącego OWP. Poważne zmiany mają również nastąpić w piśmie Gry, którego redaktorzy zobowiązali się do nieużywania słów dłuższych niż dwusylabowe. „Musimy dostosować język do oczekiwań i predyspozycji naszego czytelnika" – stwierdził z niejakim żalem redaktor odpowiedzialny Aleksy Uchański.

W kwietniu zadebiutować mają dwa nowe pisma o grach, zatytułowane Cyberklawiatura (wraz ze swą mutacją Cyberjoystick) oraz Backspace. Przyszłym wydawcom polecamy jeszcze nie wykorzystane nazwy, takie jak Insert, Caps Lock, Tab, a zwłaszcza End i Delete.

Polskich gier, jak zwykle, nie będzie dużo, ale na uznanie zasługuje projekt rozbudowanej mafijno–finansowej gry RED JOLA, realizowanej przez nowo powstałą firmę Kamarade. W opracowywaniu technik motion capture ma podobno wziąć udział żona Prezydenta RP. Być może zobaczymy tam również córkę Mohammeda Alego która odwiedzi Polskę na wiosnę tego roku z okazji walki o kobiece bokserskie mistrzostwo świata z Przemysławem Saletą.

A co w redakcji Secret Service? W zasadzie bez zmian. Tylko na jego tradycyjnie czerwonej okładce pojawi się dyskretny wizerunek sierpa i młota, co po następnych wyborach parlamentarnych ma zapewnić wydawnictwu ulgę przy płaceniu podatku VAT. Poważnie rozważa się również projekt, by pismo publikowało materiały tylko o grach nie dystrybuowanych w Polsce, bo jak powiedział redaktor naczelny Waldemar Nowak: „O tych, które są dystrybuowane w naszym kraju, to piszą już wszyscy. My musimy iść w awangardzie, a nie bezwolnie przesuwać się wraz z tłumem". Niektórzy plotkują, że właśnie zakończyła się długotrwała kuracja psychiatryczna Randalla, ale to akurat należy uznać raczej za żart primaaprilisowy.

***Randall***

# Trust no one

***Tego chyba nie spodziewał się nikt! Wydając wyśmienitego FPP–a osadzonego w świecie X–F, Fox Interactive zaskoczył wszystkich fanów „Archiwum" na całym globie! Zapraszam do lektury naszpikowanej świeżymi informacjami zapowiedzi.***

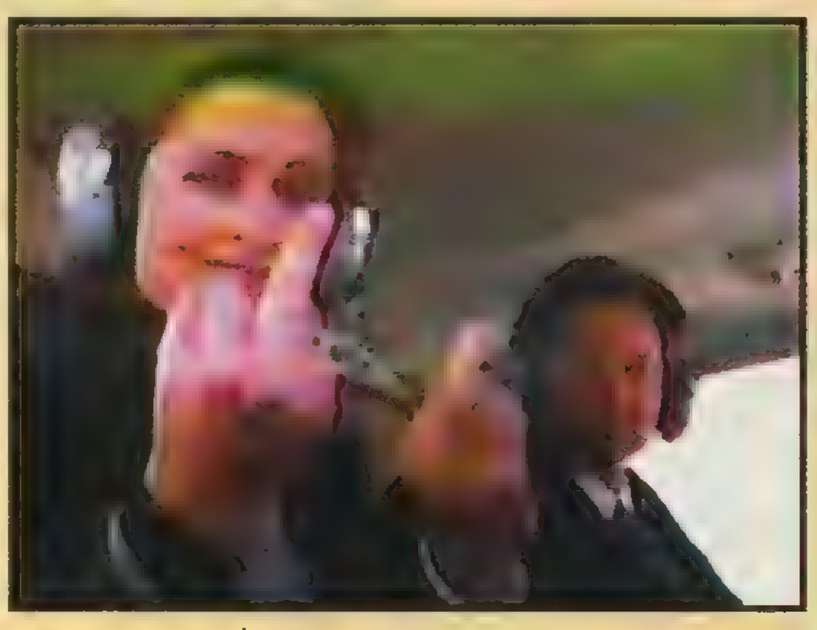
THE X FILES: REVENGE, najnowsza komputerowa strzelanka Fox Interactivn, będzie grą opowiadającą o losach... Doggie'go i Scculy!

## Let's rock!

Silnik TXF:R wcześniej użyty już został w innej produkcji wytwórni Fox, a mianowicie ALICJA VS. PREDIGISTATOR. Jednak jako że od tamtej premiery minęło już sporo czasu, trzeba było podrasować niektóre jego elementy. Zmodyfikowanemu engine'owi nadano nazwę „Littl Adam & Pirate Barnaba" (3D Realms już go wykupiło i zamierza wykorzystać w swym najnowszym FPP–ie pt. DUKA NUKA FOR EVA). Ludzie! Takich fajerwerków graficznych dawno już nie widziałem! TXF:R oszałamia swoim triple map bufferingiem, trygonometrycznym nałożeniem tekstur i motion capture (za model posłużył sam Adam Małysz!). Q3 i UT wymiękają!

Pierwszy raz od ładnych paru lat ktoś wreszcie postarał się i wymyślił wciągający scenariusz, który urzeka swoją złożonością i oryginalnością. Agent Mulder zostaje uprowadzony przez ufoków, którzy więżą go w statku kosmicznym, ukrytym głęboko pod ziemią gdzieś w okolicach Antarktydy. Gdy się dowiedziałem, że aby odwzorować wygląd wnętrza naszej planety, chłopaki z Fox Interactive zainstalowali tam ultranowoczesną kamerę na podczerwień, po prostu spadłem z krzesła. Toż to były koszta! W grze wcielasz się w jedną z pięciu postaci i ratujesz umierającego Muldera, załatwiając po drodze kosmitów. Do wyboru jest: wyposażony w desert eagle'a i kałacha Prosiaczek Kwik, bardzo szybka i sprawna fizycznie Lola Kraft oraz duży, mało zwrotny, ale niebywale silny Diabulus. Pozostałe postacie – Diana Scculy i Johan Doggie – są wg mnie mniej ciekawe, zapewne dlatego, że przeniesiono je żywcem z małego ekranu.

Napisałem już o fabule, grafice, postaciach – czas na to, co tygryski lubią najbardziej, czyli broń!!! W TXF:R możemy użyć sześciu jej rodzajów. Minigu(a)n(o) to najgorsze narzędzie do zabijania, nie dość że amunicja się szybko kończy, to i pole rażenia niezbyt duże. Piła łańcuchowa jest lepsza – prosta, acz skuteczna. Niestety, gdy przerżniemy paru gości, jej ostre dotychczas ząbki stępią się i trzeba szukać jakiegoś kamyczka, na którym moglibyśmy piłkę naostrzyć. Sho(r)tgun jest niezwykle poręczny, a strzela dwudziestoma pociskami naraz, zaś bazooka nawala w naszych przeciwników zgniłymi kokosami. Stawkę zamykają: podwójna proca z biustonosza Scculy (jak myślicie, jak dużymi kamieniami będziemy strzelać?) i miotacz oszczepów.



Dźwięki zostały wykonane perfekcyjnie! W nagraniu odgłosów wydawanych przez potworki wzięli udział... prawdziwi kosmici! Pewnie dziwicie się, skąd na Ziemi ufoki? No jak to skąd?! Przecież to ONE założyły doskonale nam znane TSPA. W końcu monopolista ten łączy nas (za) coraz więcej:) Ścieżka dźwiękowa prezentuje się naprawdę dobrze i jest jedną z ciekawszych w tego typu produkcjach.

THE X FILES: REVENGE nie tylko zaskoczył swym pojawieniem się na rynku, ale także jakością wykonania. Po raz kolejny ekipa Fox Interactive udowodniła, że potrafi robić naprawdę dobre gry.

## Garść newsów:

● Scenarzyści „The X–Files" i „Millennium", James Wong i Glen Morgan, biorą się za realizację kolejnego wspólnego filmu (po „Oszukać przeznaczenie"). „The One" ma być historią mężczyzny, który odkrywa, że oprócz znanego mu świata istnieje szereg alternatywnych rzeczywistości i jeśli uda mu się zabić swojego odpowiednika w jednej z nich, to przejmie jego siłę i umiejętności. W roli głównej wystąpi Jet Li („Romeo Must Die").

● „House of Mirth", najnowszy brytyjski film z Gillian Anderson, znalazł się w zapowiedziach firmy Solopan. Jednak znając politykę tego dystrybutora, można się domyślać, że „Domu pełnego śmiechu" za szybko nie zobaczymy na polskich ekranach.

● UWAGA! SPOILER! W „DeadAlive" (8X15) Doggett i Miller odnajdują statek kosmiczny, a w nim ciało Muldera. Fox zostaje pochowany. Mija pięć miesięcy. Coś skłania Doggetta do ekshumowania zwłok słynnego agenta. Okazuje się, że

przez pół roku ciało naszego ulubieńca... nie zdążyło się rozłożyć! Mulder trafia do szpitala. Odcinek kończy się sceną, w której Dana przyjeżdża do swego ekspartnera. Lekarz, zapytany o stan jego zdrowia, odpowiada, że organy wewnętrzne powoli się rozkładają i że agent wkrótce umrze... Podobno w jednym z następnych epizodów powróci Krycek. Jest on w posiadaniu antidotum dla Muldera. Ale da je Skinnerowi dopiero wtedy, gdy Dana usunie ciążę (czyżby miała urodzić coś innego niż zdrowego dzidziusia?).

● Jeśli już jesteśmy przy temacie dziecka Scully, to w „Per Manum" (8X08) Dana prosi Muldera, żeby... (uwaga! uwaga!) ofiarował swoje nasienie do sztucznego zapłodnienia!!! Jak się później dowiemy, zabieg nie przebiegł pomyślnie;(((

● W szesnastym epizodzie sezonu VIII („Vienen") powróci wątek czarnego oleju! Ciekawostka: po hiszpańsku „vienen" znaczy „oni nadchodzą".

● Kevin Smith powierzył Duchovny'emu jedną z drugoplanowych ról w swojej najnowszej produkcji zatytułowanej „Jay & Silent Bob Strike Back". Dawidek miał zagrać główną rolę, ale nie ma czasu ze względu na pracę nad „Archiwum" i „Evolution". Natomiast Chris Carter zabiera się właśnie do pracy nad swym kolejnym, piątym już serialem. Na razie zdradził tylko, że będzie on opowiadał „o wszystkim".

● Dopiero co zapowiadałem premierę pilota „The Lone Gunmen", a już jesteśmy po jego emisji (4 marzec). Do Trzech Strzelców dołączyły dwie nowe postacie – Yves Adele Harlow (grana przez Zuleikhę Robinson) oraz Jimmy Bond (skąd znam to nazwisko;>). Pierwsze dwa odcinki TLG noszą tytuły: „Bond, Jimmy Bond" i „Eine Kleine Frohike".

*irapmaC*

# Wiosna, pora radosna!

***Mam nadzieję, że kiedy trzymacie w ręku ten numer „Sikreta", za oknem jest piękna wiosenna pogoda... Albo jeszcze lepiej – siedźcie sobie na ławeczce w jakimś parku i wygrzewacie się na słońcu... Czego sobie... ups! tj. Wam i sobie życzę!***

Oby moje życzenia się spełniły. Co prawda, zwykle nie mają na to ochoty, ale mam nadzieję, że tym razem będzie lepiej. A co w numerze? Po pierwsze, nadesłane rozwiązanie zasygnalizowanego kilka numerów temu problemu z importowaniem niektórych samolotów do gry COMBAT FIGHT SIMULATOR 2. Dalej mamy zwiastun kolejnej edycji turnieju WB. Zapisy najprawdopodobniej zostały już zakończone, ale i tak warto śledzić przebieg tej imprezy. No i skondensowane informacje na temat udziału polskich lotników w obronie Francji w roku 40. Temat to mało znany i wart zasygnalizowania.

***Gen. TopGun (topgun@ssonline.com.pl)***

## Combat Flight Simulator 2

Opisywany problem ma dość proste rozwiązanie. O tym, że trzeba przegrać dźwięki Leara45, przeczytałem w „Readme" po ściągnięciu F22–Raptora, wiec to nie ja to wymyśliłem. A oto dokładna instrukcja:

– przeciągnąć plik lear45.zip z simviation.com z katalogu „misc&utils";

– do katalogu każdego samolotu odrzutowego przegrać zawartość zipa.

Odrzutowce, których dotąd nie było widać, pojawiają się i można nimi latać (odlotowo:) Aby walczyć z nimi w „quickcombacie", należy zastosować trik ze zmianą zawartości katalogu. Ściągać można z www.simviation.com/files/cfs/lear45.zip. Żeby mieć samoloty z CFS1 (i kilku dodatkowych), trzeba ściągnąć EuropackAlied.zip i EuropackAxis.zip. Tam jest wszystko, czego tylko dusza zapragnie. I na dodatek wszystkie samoloty od razu dostępne w „quickcombacie" bez żadnych zmian nazw folderów! Adresy:

– alianci: www.simviation.com/files/cfs/EuroPackAllied.zip

– panstwa Osi: www.simviation.com/files/cfs/EuroPackAxis.zip

*Pozdrawiam, Maciej Kowalik*

Na temat CFS dostałam jeszcze jeden list z adresem do ciekawej strony poświęconej tej grze. Oto on:

. Jeśli interesuje Pana temat MCFS–2, to proszę zajrzeć na następującą stronę: http://cfs2.dogfighter.com. Znajdzie Pan tam bardzo dużo dodatków do tego symulatora.

*Przesyłam pozdrowienia lotnicze!! Darek*

To tyle na temat CFS2, wszystkim zainteresowanym życzę dobrej zabawy. Teraz przejdziemy do turnieju WARBIRDS.

## Polski Turniej War-Birds – III edycja

Wszystko zaczęło się około dwa lata temu, kiedy to niejaki PikAce zorganizował pierwszy Polski Turniej WB. Wtedy jeszcze niewiele osób w naszym pięknym kraju słyszało o tym symulatorze. Turniej był więc dobrą okazją do zwiększenia jego popularności. Inicjatywa PikAce'a spotkała się z dużym zainteresowaniem, wtedy to właśnie udało się „zarazić" wielu dzisiejszych weteranów WB. Wkrótce też dzięki zbiorowemu wysiłkowi pilotów powstał Pierwszy Polski FH WarBirds. Wielu wspomina tamte czasy z nostalgią, jednak czas biegnie nieubłaganie. Dlatego mniej więcej w rok po pierwszym Turnieju został zorganizowany Turniej Wirtualnych Pilotów, tak na prawdę (pomimo różniącej się nazwy) będący II edycją Polskiego Turnieju WB. Teraz Turniej powraca! Pod pierwotną nazwą i lepszy niż kiedykolwiek!

Na wstępie wypadałoby powiedzieć, kto za III edycją Turnieju stoi. Po pierwsze, należą się tu wielkie podziękowania Wojtusiowi, który włożył naprawdę dużo pracy i poświęcił sporo czasu na stworzenie „silnika" strony Turnieju. Bez tej pomocy byłbym zmuszony (tak jak to miało miejsce w zeszłym roku...) wszystkie wyniki liczyć i wklepywać „na piechotę". Teraz wszystko jest zautomatyzowane. Po drugie, pragnę podziękować Piotrusiowi za pomoc w pisaniu regulaminu i w załatwianiu różnych innych spraw związanych z organizacją Turnieju. Po trzecie, podziękowania dla Nosky'ego za udostępnienie miejsca na stronę WWW i dla wszystkich innych, którzy przysłużyli się Turniejowi, a o których zapomniałem tu napisać. Ja natomiast jestem odpowiedzialny za grafikę strony i koordynację całego przedsięwzięcia – po prostu pilnuję, żeby wszystko odbywało się jak należy. No i oczywiście podziękowania dla NSS – patrona prasowego.

Teraz czas na małe wprowadzenie dla osób, które z WARBIRDS spotykają się po raz pierwszy. Jest to symulator walk powietrznych II wojny światowej, przeznaczony przede wszystkim do rozgrywek wieloosobowych (multiplayer). Gra oferuje bardzo realistyczny model lotu, co nierzadko bywa powodem frustracji początkujących pilotów – często z ich ust słychać narzekania w rodzaju: „Dlaczego nie mogę wystartować?", „Czemu ten samolot sam skręca?" albo wreszcie: „Co jest nie tak z moim joystickiem???". Nie należy się jednak zrażać, w końcu nawet najlepsi

kiedyś zaczynali. A gdy już uda się przezwyciężyć pierwsze trudności, WB wciąga jak żaden inny symulator. Należy również powiedzieć, że nawet największe „asiory" w dalszym ciągu się uczą i każdego, nawet najbardziej doświadczonego pilota udaje się czasem zaskoczyć. I na tym właśnie polega piękno tej gry – z każdym kolejnym lotem czekają na pilota coraz to nowe wyzwania i niespodzianki, nigdy nie można powiedzieć, że widziało się już wszystko. Nigdy nie wolno lekceważyć przeciwnika, żadna walka nie jest do końca przesądzona, dopóki oponent nie spada w płomieniach w kierunku ziemi.

WARBIRDS oferuje pilotowi zestaw kilkudziesięciu maszyn z okresu II wojny światowej. Można tu znaleźć wszystko – poczynając od ciężkich, wielosilnikowych bombowców (np. B–17), poprzez lżejsze bombowce (Mosquito), sa-

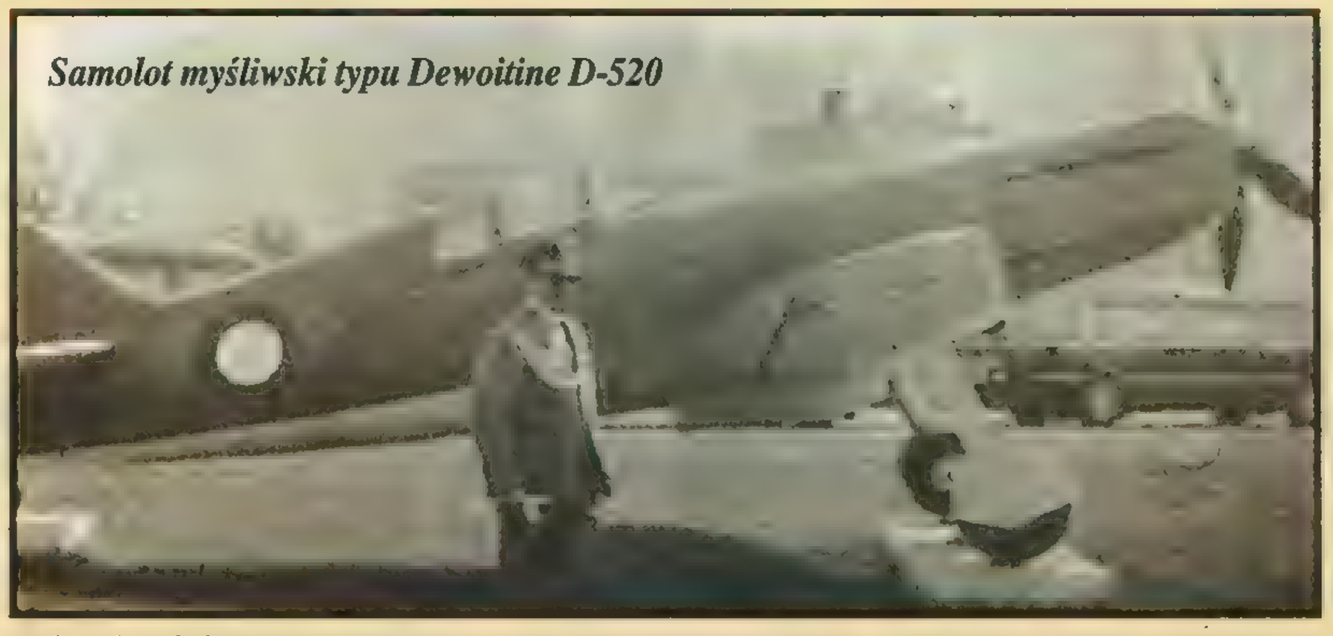
moloty szturmowe, kończąc na pełnym asortymencie myśliwców. Są więc takie demony prędkości jak Fw 190, samoloty uniwersalne (np. Spitfire IX), a także zwrotne Spity V i Zera. Każdy na pewno znajdzie coś odpowiedniego dla siebie i dla swojego stylu latania. Wszystkich, którzy jeszcze nie mieli okazji grać – zapraszam!

Wracając do Turnieju – z jednej strony w tegorocznej edycji będzie brało udział wielu uznanych asów, z drugiej strony – spodziewamy się sporo stosunkowo nowych pilotów, może któremuś z nich uda się namieszać w szeregach weteranów? Broniący obecnie tytułu Dot, pokazując w zeszłym roku najwyższe umiejętności pilotażu, dowiódł, że nic nie jest niemożliwe. W chwili kiedy piszę ten tekst, Turniej jeszcze się nie rozpoczął. Niestety, zanim materiał trafi do druku, zapisy już prawdopodobnie będą zamknięte. Tym niemniej zapraszam do śledzenia losów Turnieju na stronie warbirds.bloknet.pl oraz tutaj – na łamach NSS. W następnym numerze znajdą się już prawdopodobnie jakieś relacje z walk. Do usłyszenia!

*Mac*

## Polskie skrzydła nad Francją

Przebieg walk nad Francją w czasie II wojny światowej jest raczej mało znany. Dość jaskrawo widać to na przykładzie symulatorów lotu – nie ma żadnego, który odtwarzałby tę kampanię, podczas gdy symulatorów o bitwie o Anglię czy późniejszych walkach na Europa jest całe multum. Szkoda trochę, ponieważ wbrew obiegowym opiniom jest to okres ciekawy i wart bliższego poznania. Najpierw pokrótce przedstawię jednostki polskiego lotnictwa.


*Samolot myśliwski typu Dewoitine D-520*

1/145. dywizjon myśliwski „Warszawski" (Groupe de Chasse Polonaise de Varsovie). Dowodzony przez mjr pil. Józefa Kępińskiego. Wyposażony w samoloty MS–406. Po przeszkoleniu bazował na lotnisku Lyon–Bron, a następnie brał udział w walkach.

2. dywizjon myśliwski „Krakowsko – Poznański". Na dowódcę wyznaczono mjr pil. Mieczysława Mumlera. W całości nigdy nie brał udziału w walkach. 27 marca 1940 poszczególne jego klucze zostały rozdzielone po francuskich dywizjonach myśliwskich, gdzie odbywały staż bojowy. Na wyposażeniu było łącznie 18 samolotów MS–406

*Samolot myśliwski typu Curtiss 75*

3. dywizjon myśliwski. Dowódcą tego dywizjonu był ppłk pil. Leopold Pamuła. Piloci odbywali przeszkolenie na lotnisku Lyon–Bron. W III dekadzie maja oraz w czerwcu część jego pilotów brała udział w walkach frontowych.

4. dywizjon myśliwski. Dowodzenie objął mjr dypl. pil. Eugeniusz Wyrwicki. Piloci odbywali przeszkolenie na lotnisku Lyon–Bron. W III dekadzie maja oraz w czerwcu część pilotów brała udział w walkach frontowych.

1. dywizjon rozpoznawczy. Dowodzony przez mjr obs. Edwarda Młyńskiego. Bazował na lotnisku Lyon–Bron. Rozpoczęto szkolenie na samolotach Potez–63. Nie wziął udziału w walkach.

2. dywizjon rozpoznawczy. Piloci przydzieleni do jednostki odbywali przeszkolenie teoretyczne w Lyon–Bron. Nie brał udziału w walkach.

1. dywizjon bombowy. Proces formowania nie został zakończony przed końcem działań wojennych. Nie brał udziału w walkach.

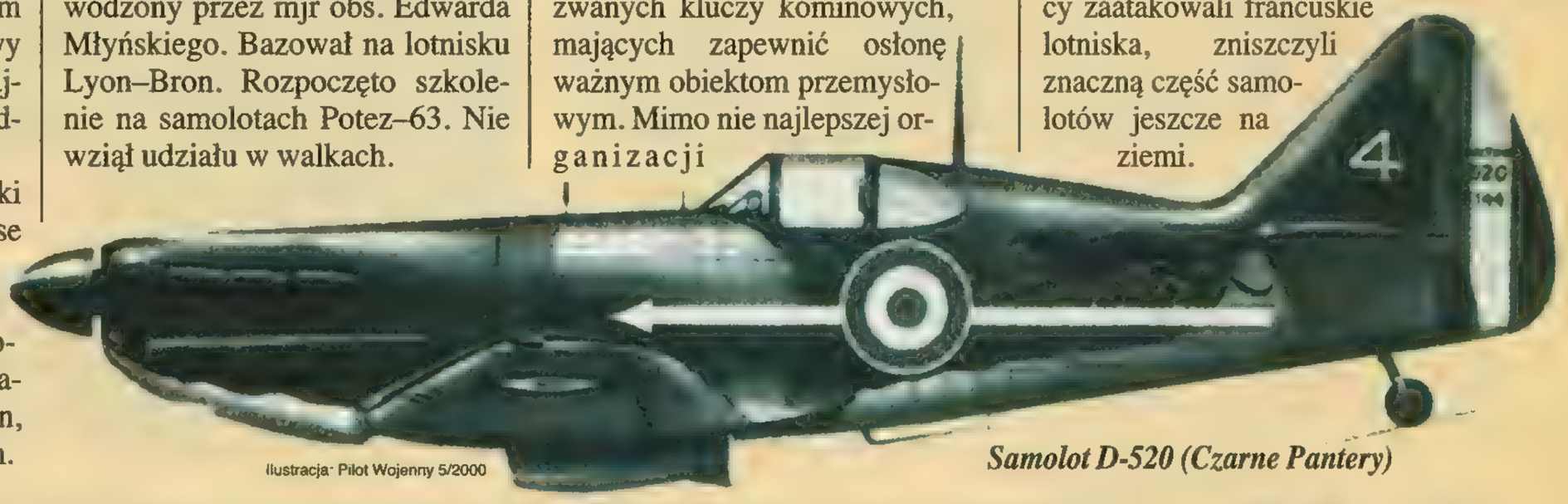
**SAMOLOTY, NA KTÓRYCH WALCZYLI POLACY**

| Typ | Moc silnika | Uzbrojenie | V maks. |
|---|---|---|---|
| **MB - 152** | 1100 KM | 2x20 mm/2x7,5 mm | 515 km/h |
| **C-714** | 450 KM | 2x20 mm /4x7,5 mm | 485 km/h |
| **Curtiss Hawk 75** | 1200 KM | 1x12,7 mm/3x7,62 | 498 km/h |
| **D-520** | 940 KM | 1x20 mm/2x7,5 mm | 530 km/h |
| **MS - 406** | 860 KM | 1x20 mm/2x7,5 mm | 483 km/h |
| **FK-58** | 1080 KM | 4x7,5 mm | 500 km/h |

*Samolot myśliwski typu Koolhoven FK-58*

Jak widać, większość jednostek powstała jedynie na papierze i nigdy nie wzięła udziału w walkach. Wyjątkiem jest tu jedynie 1. dywizjon. Do jego szybszego sformowania znacznie przyczyniła się koncepcja wysłania polskiego dywizjonu myśliwskiego jako wsparcia dla wojsk fińskich. Pozostałe jednostki albo nie zakończyły procesu szkolenia, albo ich piloci zostali przydzieleni do dywizjonów francuskich lub tak zwanych kluczy kominowych, mających zapewnić osłonę ważnym obiektom przemysłowym. Mimo nie najlepszej organizacji Polacy odnieśli znaczne sukcesy w walce z przeciwnikiem. Na pewno zniszczyli 51 samolotów, prawdopodobnie – 3, a uszkodzili 6. Dodajmy, że podczas lotów bojowych straciliśmy jedynie 11 pilotów.

Jak widać z tabelki, francuskie samoloty zdecydowanie ustępowały niemieckiej „stodziewiątce". Mimo że wyposażone w chowane podwozie oraz zamykaną kabinę pilota, miały zdecydowanie zbyt małą prędkość maksymalną. Bardzo często zdarzało się, że nie były w stanie dogonić niemieckich bombowców. Podczas wielu lotów bojowych nie dochodziło do spotkań z przeciwnikiem. Było to spowodowane źle przygotowaną siecią obserwatorów naziemnych oraz zawodzącą często łącznością. Należy również wspomnieć o braku zapobiegliwości Francuzów. Przez cały okres „dziwnej wojny" dywizjony przebywały na swoich stałych lotniskach (dla porównania – polskie dywizjony zostały przeniesione na lotniska polowe jeszcze przed rozpoczęciem wojny). Samoloty były ustawiane w równych rzędach na placach postojowych. Działo się tak mimo częstych ostrzeżeń z strony polskich pilotów. Ich słowa okazały się, niestety, prorocze. Kiedy Niemcy zaatakowali francuskie lotniska, zniszczyli znaczną część samolotów jeszcze na ziemi.


*Samolot D-520 (Czarne Pantery)*

Ilustracja: Pilot Wojenny 5/2000

# Frag-Ewolucja cz.1

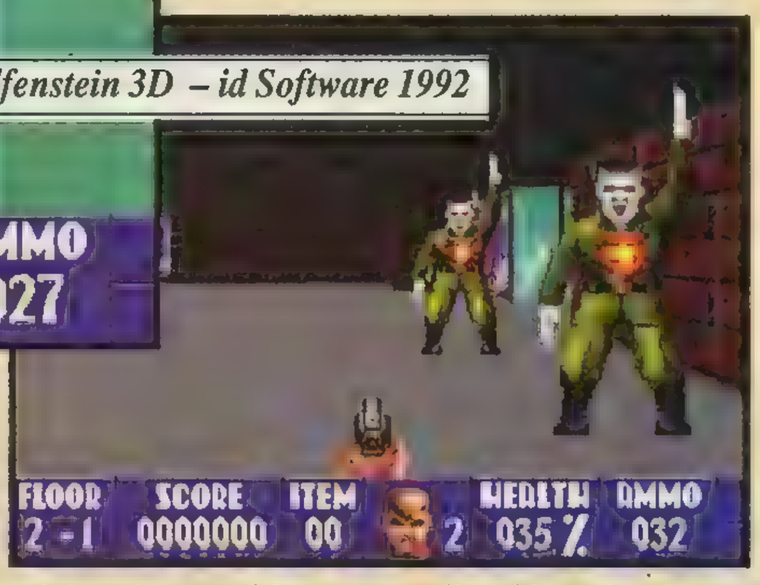
***Pierwsza część historii gier FPP. Jakie były ich początki, co się w nich zmieniało, a co nie. W poniższym artykule wszystkie najważniejsze tytuły z tego gatunku zostały pokrótce opisane. Zapraszam do lektury!***

Chociaż tekst ten skierowany jest do wszystkich naszych Czytelników, to myślę, iż jego treść powinna być przyswojona głównie przez najmłodszych graczy, bowiem starsi z pewnością pamiętają czasy, kiedy opisywane tu tytuły podbijały listy przebojów. Czasy te, niestety, już nigdy nie powrócą i zawsze będzie inaczej.

## Pierwsze kroki

Nietrudno się domyślić, iż pierwszym tego typu hitem był WOLFENSTEIN 3D. Gra–legenda. W 1992 roku nikt jeszcze nie przypuszczał, jak wielki potencjał drzemie w programistach mało wtedy znanej firmy id Software. Jednak to właśnie ich dzieło wyznaczyło nowy kierunek komputerowej rozrywce. W porównaniu z dzisiejszymi grami sterowanie było naprawdę banalne: kursory do poruszania się i obracania, spacja do otwierania drzwi, Ctrl do strzelania. Kiedy pierwszy raz uruchomiłem shareware'ową wersję „Wolfa" 3D, po prostu nie mogłem połapać się co, gdzie i jak. Uwierzycie, że czasem problemem było trafienie do drzwi? Poziom emocji i miodu był jednak tak wysoki, że człowiek nie mógł się opanować. Oczywiście, po kilku godzinkach zabawy wszelkie problemy mijały. Kwadratowe komnaty, tekstury zrobione chyba w Paincie, dwuwymiarowi przeciwnicy, trzy rodzaje broni, setki poziomów do przejścia. A w każdym z nich pełno hitlerowców – wyskakujących i krzyczących osobliwie w swoim rodzimym języku. Strach się bać! Oficjalną następczynią przygód komandosa Blazkovitza była gra SPEAR OF DESTINY. Żadnych większych zmian nie było – tylko kilka gnatów, teraz nazwalibyśmy to po prostu mission packiem. Ale id znów coś knuło i nie trzeba było czekać zbyt długo na efekty. Zagłada nastąpiła na przełomie lat 1993/94, kiedy to światło dziennie ujrzał DOOM. Gra, której tytuł został wyryty w podświadomości wszystkich maniaków. Niesamowity klimat i świetna oprawa audiowizualna przyciągnęły do niej wielką rzeszę wielbicieli. Zresztą, nawet i dzisiaj, w dobie Q3 i UT znajdziemy zagorzałych miłośników tej prawdziwej rąbaniny. Krew, wybuchy, rozrywane ciała przeciwników zawsze wywoływały szaleńczy uśmiech na ustach graczy. Technicznie DOOM był dużym postępem – więcej szczegółów, wyższe rozdzielczości, poziomowe etapy (w „Wolfie" wszystko było na jednej płaszczyźnie), windy, masa różnych przeciwników, trzykrotnie większy arsenał, muzyka i przede wszystkim... klimat. Shotgun, BFG, nie mówię już o pile spalinowej... Sieczka co pół metra, szczególnie na dalszych poziomach. Cyberdemon z masą innych potworów u swych stóp był tematem przewodnim ówczesnych koszmarów... Jako jedna z nielicznych gier DOOM dostał w Secret Service najwyższą notę. Kryteriami były wówczas Grafika/Dźwęk/Miodność i w każdej z nich otrzymał 100%. W tym samym czasie Bethesda wydała grę TERMINATOR RAMPAGE. Atak był mocny. Grafika na wysokim poziomie, realizacja również. Gra oparta był na znanym filmie z Arnoldem w roli głównej. Ocena w SS 90/90/90, ale pół roku później mało kto o niej pamiętał...

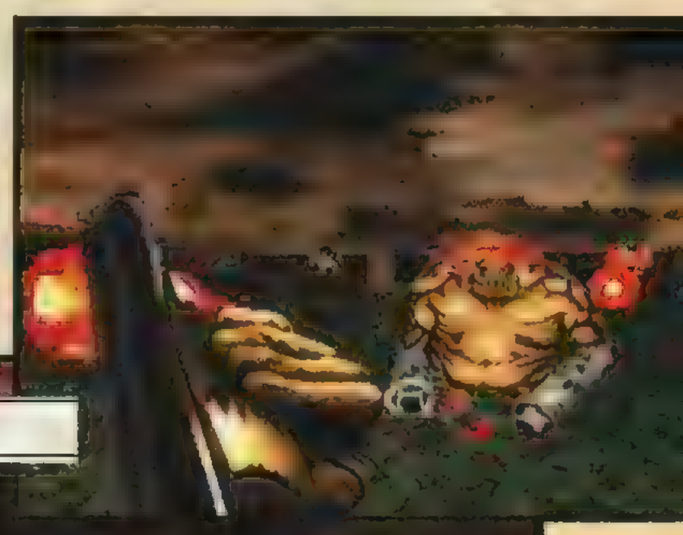
*Wolfenstein 3D – id Software 1992*



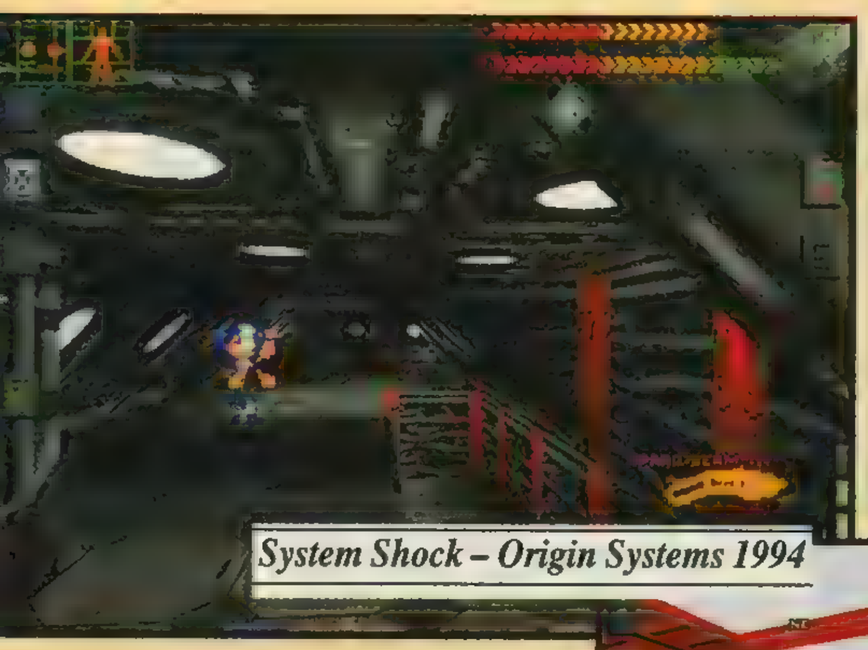
Rok 1994 to następny DOOM, z podtytułem HELL ON EARTH (Piekło na Ziemi). Poza nową bronią, etapami i kilkoma potworkami dużej różnicy między nie było. Mimo wszystko jednak była to świetna gra, dla mnie w pierwszej piątce. Krew znów lała się z monitora. Ale mały szczegół – coraz częściej jest wybierana opcja multiplayer. Wówczas chyba nikt nie wiedział, jaka będzie jego przyszłość, toteż mamy tu jeszcze ok. 30 poziomów w grze dla jednej osoby. W SS ocena 100/100/100 – naprawdę trafiona! W tym samym roku wydana została gra SYSTEM SHOCK, częstokroć mylnie przypisywana do gatunku FPP. Jednak perspektywa pierwszej osoby nie jest tu jedynym kryterium, a w tym wypadku elementy zręcznościowe były tylko dodatkiem do rozbudowanej fabuły tego świetnego zresztą RPG–a. Z tej racji nie klasyfikuję tej gry do oceny końcowej.

## Nowe pomysły

Grą, którą najgorzej wspominam, jest CORRIDOR 7. Brzydka,



*Doom 2 – id Software 1994*



*System Shock – Origin Systems 1994*

prosta, sztuczna, bez polotu – widać brak jakiegokolwiek pomyślunku przy jej tworzeniu. Kwadrans spędzony przy C7 był kwadransem straconym. DOOM zmuszał czasem do wykazania się inteligencją, znajomością obszaru i kojarzeniem faktów, produkt firmy Gametek nic takiego nie zaoferował. Ta gra była raczej kpiną – landrynkowe tekstury, obrzydliwe potwory. Ta makabra zasłużyła jedynie na ocenę 40%. Następna gra, CYCLONES, była propozycją SSI. Poza kilkoma innowacyjnymi elementami (zdobywanie broni, ładowanie ekwipunku itp.) nie była niczym nadzwyczajnym. Zwykła masówka za 70%. I cały czas ten sam nudny, futurystyczny klimat. Baza kosmiczna, atak Obcych... Graczami ruszyły dopiero RISE OF THE TRIAD oraz HERETIC. Pierwszy tytuł, podobnie jak „Wolf 3D", poruszał tematykę II wojny światowej. Lecz w innym wymiarze – tu surrealistyczne elementy otoczenia tworzyły specyficzny klimat. Akcja gry miała miejsce na Zie-

*Heretic – Raven Software 1995*

mi, toteż na wyposażeniu naszego bohatera był raczej ziemski ekwipunek – pistolety, karabiny, palniki. ROTT nie naśladował DOOMA, a jedynie wzorował się na nim. Do dzisiaj nie sposób zapomnieć błagania o życie klęczącego hitlerowca. W tej grze było prawie 10 różnych trybów rozgrywki wieloosobowej, choć ta jeszcze była w fazie rozwoju.

wszystkich żywych istot. Prócz broni można było znaleźć różne inne przedmioty (np. bomby) o przeznaczeniu jak najbardziej niszczącym. Aż dziwi więc ocena 75%, ale czas HERETICA miał dopiero nadejść.

*Dark Force – LucasArts 1995*

laski. Wielu fanów strzelanek nauczyło się, że zbieranie many jest tak samo zabawne, jak zbieranie rakiet. Bardziej pokręcony HERETIC wymagał uruchomienia szarych komórek i nie polegał na samym dążeniu do przodu i zabijaniu

w ROTT, tak i tutaj bohater mógł znaleźć mnóstwo bonusów – noktowizory, lampy i inne elementy ekwipunku potrzebnego do eliminacji sług Vadera.

Do 1995 roku rozwój FPP polegał na szlifowaniu poziomu technicznego. Przepaść dzieląca DARK FORCES od „Wolfa" była ogromna. Gracz mógł czuć się jak prawdziwy komandos – rozglądać we wszystkie strony, biegać, kucać, zbierać różne rodzaje niespotykanej do tej pory broni i ekwipunku. Przeróżne poziomy, potwory i klimaty powodowały, iż każdy nowy tytuł wyprzedzał poprzed-

*Hexen – GT Interactive 1996*

Dzieło firmy Apogee, jako jedno z pierwszych, prezentowało możliwości silnika DOOMA. Rozglądanie się w każdą stronę, ślady na ścianach. Wszystko to warte było 90%.

HERETIC powstał w wyniku współpracy id Software z Raven. Debiutanckie fantasy FPP oparte na ulepszonym silniku DOOMA. Mniejsza dawka brutalności nie przeszkodziła w pozyskaniu szerokiego grona zwolenników. Dużą odmianą było strzelanie z magicznej kuszy albo

W tym samym, 1995 roku, LucasArts wydał DARK FORCES. Pierwszy klon DOOMA (bo tak wówczas nazywano gry FPP) oparty na „Gwiezdnych Wojnach". Niepowtarzalny świat, mnóstwo nawiązań do filmu, świetne wykonanie, dużo detali, broni, wrogów, ogromne lokacje i fascynująca fabuła to atuty przemawiające za kupnem tej gry. Podobnie jak

ników pod kilkoma (przynajmniej) względami. Były to czasy, kiedy po prostu wystarczył pomysł. Problem realizacji stał na drugim miejscu i częstokroć nie był większą przeszkodą dla programistów. Za każdym razem zabawa była przednia, a gracze cieszyli się z tego, co dostawali.

*Cdn.*
*Valpurgius*

# Wampir Maskarada

***Wampiry. Wieczni łowcy – czający się w ciemności, nieśmiertelni, pozbawieni trosk, wolni. Ale ich życie jest trudniejsze i bardziej złożone niż Ci się wydaje. Zanim zanurzysz się w ich świecie, przeczytaj ten tekst, bo później nie będzie już odwrotu.***

Wampir Maskarada to system, do którego możesz podejść na bardzo wiele sposobów. Jego akcja rozgrywa się w gothic–punkowym świecie, podobnym do naszego w takim stopniu, że nie potrzeba wiele wyobraźni, by do niego wkroczyć.

## Świat

Gotyk symbolizuje tu wszystko, co mroczne, tajemnicze i dekadenckie, wywołaną przełomem tysiąclecia apatię, kryzys wartości, upadek moralności, ideałów i zasad. Gotyk powraca także w architekturze, strzelistych, monumentalnych kształtach, uświadamiających człowiekowi, jaki jest mały, jak mało znaczy. Punk odnosi się do sytuacji na ulicach miast–molochów. Rozkwit przestępczości, gangi rządzące całymi dzielnicami, zepsucie i upadek. No i wampiry.

## Wampiry

Wampiry – nieumarli, którzy żerują na nieświadomych niczego śmiertelnikach. Jednak te wampiry to nie są dumni, nieustraszeni władcy nocy. Ukrywają swe istnienie, lękając się zagłady, która mogłaby nastąpić, gdyby prawda wyszła na światło dzienne. Bo te ich zabija. Tak, nocą wampiry są górą, lecz w dzień – bezbronne, śpiące w swych schronieniach – zostałyby brutalnie wymordowane. Takie są postacie graczy w tej grze – istoty o bardzo emocjonalnej naturze, doświadczające uczuć niezwykle złożonych i intensywnych, rozdarte między koniecznością zachowania Maskarady, a nieustającym pragnieniem krwi, noszące w sobie Bestię, która pragnie wyrwać się na wolność w niekontrolowanym ataku morderczego szału. Ponadto wampirza rodzina jest wewnętrznie skłócona, podstępna i toczona przez nieustającą wojnę – Jyhad. Wampiry zrzeszone są w siedmiu klanach tworzących Camarillę, klanach niezależnych oraz złowrogim Sabacie, sekcie kanibali i morderczych psychopatów – pomimo nieustannego zagrożenia, zarówno ze strony swoje mrocznej natury, jak i ludzi, cały czas „skaczą sobie do oczu".

W takim to świecie toczy się akcja Wampira. Jeśli pociągają Cię tego typu klimaty, a Warhammera czy AD&D uważasz za zbyt „jasne", „przejrzyste", a może nawet „cukierkowe", to dobrze trafiłeś. Świat Mroku, którego częścią jest Wampir, przygniecie Cię, przeżuje i wypluje. Będziesz się znakomicie bawił. Tu najważniejszy jest klimat. Jeśli ktoś nie umie powstrzymać się od żartów podczas sesji, to tu się nie nadaje. Tu trzeba się zachowywać tak, jakby się naprawdę tam było. Dylemat między pragnieniem przetrwania a groźbą utraty człowieczeństwa stanowi sedno.

## Opowieści

Wampir Maskarada ma dwoistą strukturę – podobnie jak postacie, które odgrywają gracze. Widać to chociażby na przykładzie bardzo złożonej mechaniki gry. Wszystkie parametry, nawet tak z pozoru mało znaczące jak „oswajanie" czy „etykieta", są dokładnie opisane przez punkty. Podobnie sprawa ma się z różnymi akcjami, których rezultat można określić, wykonując rzuty kośćmi lub zdając się na Mistrza Gry.

Wampir Maskarada należy bowiem do grona systemów „storytellingowych" (opowiadanych). Oznacza to, że gracze za porozumieniem z MG (tu strażnikiem) mogą ograniczyć do minimum ww. rzuty, ewentualnie w ogóle z nich zrezygnować. MG słucha deklaracji graczy i rozważa, czy mogło im się udać, czy nie. Jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, pozwalające jeszcze lepiej wczuć się w świat i dokładniej odegrać swoją rolę, a o to przecież chodzi w RPG. Wykorzystanie systemu narracyjnego dodatkowo urozmaica wypowiedzi postaci, gdyż to od stopnia ich złożoności i wierności oddania wyimaginowanej rzeczywistości zależy decyzja MG. Zamiast rzec krótko „To ja go tnę! Mam piątkę, trafiłem?", lepiej powiedzieć „Cienkie ostrze mej szabli zalśniło w świetle latarni, pomknąwszy krótkim łukiem ku jego piersi", a Mistrz Gry odpowie: „Pióro szabli chlasnęło człowieka w czarnym płaszczu przez pierś, otwierając długą, lecz płytką ranę, z której buchnęła życiodajna krew o słodkim, kuszącym zapachu" albo „Błyskawiczny ruch jego dłoni i nagle tuż przed twą klingą pojawił się wydobyty – chyba z rękawa – ciężki nóż. Z ogromną siłą stal uderzyła o stal i... z przeraźliwym jękiem szabla pękła na pół, a pióro, brzęcząc, legło na bruku. Czarny płaszcz stał nieruchomo. Cios, od którego zadrżała ci ręka, nie poruszył jego dłoni nawet o cal...". Tak, storytelling daje Mistrzowi Gry nieograniczoną władzę. To nie

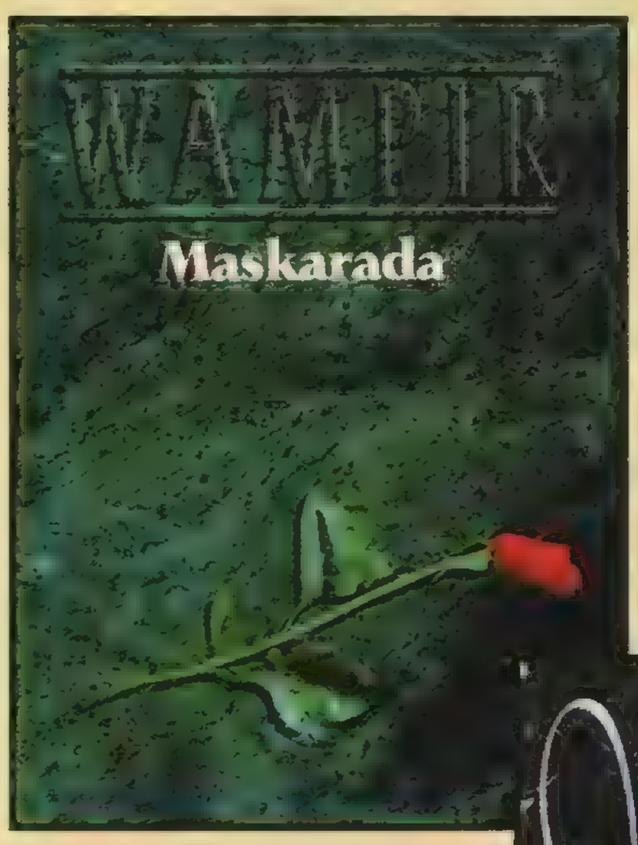
kostki, to on decyduje, kto zostanie żywy na placu boju, kto pierwszy dobiegnie do mety i kogo ugodzi ciśnięty z tłumu kamień. Jeżeli Mistrz Gry cieszy się zaufaniem graczy, którzy nie będą kłócić się z nim o każde niepowodzenie, wówczas storytelling sprawdza się najlepiej, gwarantując niezapomniane przeżycia. Długie, kwieciste konwersacje często tworzą również sytuacje zabawne, zwłaszcza w zderzeniu z mową potoczną. Przykład z Mage: The Ascencion – Gracz 1: „Czy w piwnicy daje się wyczuć jakaś aura, pozwalająca stwierdzić, iż otwór w ścianie uczyniło coś innego niż człowiek?" Mistrz Gry: „Nie." Gracz 2: „To idę po nogę od krzesła."

Wampir Maskarada II edycja (wkrótce swoją polską premierę ma mieć III) to bardzo złożona i ciekawa gra. Na opisa-

nie wszystkich jej aspektów zabrakłoby całego „Sikreta". Dlatego skupiłem się na tym, co najważniejsze, czyli klimacie gry i sposobie jej prowadzenia. Więcej informacji uzyskacie z podręczników, których krótkie omówienie zamieszczam poniżej.

## Podręczniki

**Wampir Maskarada** – podstawowa pozycja, która zawiera wszystkie informacje konieczne do rozpoczęcia zabawy – zarówno jako Mistrz Gry (zwany strażnikiem), jak i gracz. Znajdziesz tu: historię




wampirów, opis świata, „kurs" narracji, zasady, metody tworzenia bohatera, opis cech umiejętności, zaklęć i wiele, wiele innych rzeczy.

**Wampir Podręcznik Gracza** – zbiór informacji, zasad i pomysłów, dzięki którym kreowana przez gracza postać staje się żywa i barwna. Zawiera opisy nowych wad i zalet, nowe klany, dyscypliny i cechy. Podaje też informacje o śmiertelnych.

**Świat Mroku Druga Edycja** – opis świata, w którym rozgrywa się akcja Wampira. Czy ośmielisz się podróżować po tajemniczych zakątkach Świata Mroku? Do tych zakazanych miejsc, gdzie nawet wampiry boją się chadzać? Stąpać po eleganckich salonach europejskiej starszyzny i wędrować mrokami Czarnego Kontynentu? Zagubić się w Zakazanym Mieście Pekinu i doświadczyć tego, co kryje się w wodach Amazonki? Świat Mroku: Druga Edycja uaktualnia wcześniej wydane informacje i opisuje wszelkie nowe szczegóły dotyczące lokalizacji gier narracyjnych. Zawiera m.in. informacje o prawie całym tym świecie i szczegóły wcześniej nie opisywanych regionów, łącznie z Afryką i Chinami, a także informacje o miastach ważnych dla wampirów, łącznie z Nowym Jorkiem, Rio i Sydney.

**Sabat Przewodnik Gracza** – historia i tajemnice Sabatu (łącznie z mitami i tradycjami), zasady tworzenia bohaterów, nowe klany, linie krwi, dyscypliny, zdolności, rytuały i dużo, dużo więcej.

**Podręcznik Łowcy** – bardzo ciekawy dodatek, zawierający dodatkowe informacje na temat prowadzenia sagi dla łowców, w tym nowe zasady dotyczące magii i wiary, jak również sposoby tworzenia bohaterów i opowieści. Szczegóły na temat organizacji ścigających wampiry: od FBI przez inkwizycję, do Dzieci Ozyrysa. Charakterystyki kilku najgroźniejszych żyjących łowców wampirów.

**Księga Klanu Gangrel** – Gangrelowie pielęgnują swoją reputację najbardziej tajemniczego spośród klanów Camarilli, ale nawet ich sekrety nie mogą być wiecznie zachowane. Ten podręcznik pozwoli Ci poznać tajemnice tych istot – ich historię i legendy, sprzymierzeńców i wrogów oraz prawdę o ich związku z Łupinami. Mają ważne powody, dla których zawsze stają w pierwszych liniach wojsk kainitów.

**Księga Klanu – Assamici** – Assamitów lękają się wszyscy. Liczni ich poszukują. Odrzucają składanie hołdów, ale godzą się na polowanie na członków rodziny w zamian za zapłatę w krwi. Są jednym z najbardziej osamotnionych klanów. Niegdyś byli celem polowań, obecnie są poszukiwani przez innych członków rodziny, by w ich imieniu pozbywali się wrogów. Krew w żyłach mrożą opowieści o ich legendarnych umiejętnościach łowieckich – nawet na najbardziej niebezpieczną zwierzynę, o ich odwadze w walce i niezachwianej lojalności wobec klanu. Jednak opowiadający nawet w połowie nie są bliscy prawdy. Nic nie wiedzą o tysiącleciach walk, o korzeniach Jyhadu i o tajemnicach, jakie kryje klan – sekretach, których jeszcze żadna obca klanowi istota nie poznała.

**Rodzina Wschodu** – jeden z dwóch niedawno wydanych dodatków. Przenosi on gracza w opanowanego przez wampiry świat Dalekiego Wschodu. Podręcznik o tyle ciekawy, że zawiera opis całkiem nowego, niezwiązanego z klątwą Kaina, gatunku wampirów.

Mroczne wieki – drugi nowy dodatek, jest ni mniej ni więcej tylko Wampirem w średniowieczu. Na pewno spodoba się wszystkim, którzy lubią tę epokę, a także wyjadaczom „standardowego" Wampira, gdyż prowadzenie postaci kilkaset lat wcześniej jest zupełnie inne i dostarcza całkiem nowych doświadczeń.

*Ator*

***Sklepy, które pomagają nam tworzyć ten dział: „Strefa 51"** – północna galeria dworca centralnego paw. 26. **„Morion"** ul. Powstańców Śląskich 124 paw. 155 CHU Bemowo. Praskie Centrum Hobbystyczne – **„Schron"** ul. Grochowska 354 Warszawa*

Ilustracje: © White Wolf, Inc., ISA Sp. z o.o.

# Tips&Tricks

## BALDUR'S GATE 2

Aby uruchomić tryb cheat, musisz wyedytować plik o nazwie baldur.ini. Pod linijką [Program Options] dodaj następującą: „Debug Mode=1". Uruchom grę i wciśnij Ctrl wraz ze spacją, aby wyświetlić konsolę. Możesz w niej wpisać kody: CLUAConsole:SetCurrentXP(liczba) – daje postaci żądaną liczbę punktów doświadczenia, CLUAConsole:CreateItem("kod przedmiotu",liczba) – daje żądaną liczbę przedmiotów (lista poniżej), CLUAConsole:CreateCreature("nazwa potwora") – tworzy wybranego potwora, CLUAConsole:AddGold(liczba) – daje złoto, CLUAConsole:ExploreArea() – odsłania mapę.

### *Lista przedmiotów*

***Amulety:*** AMUL01 – Necklace of Missiles, AMUL02 – Necklace, AMUL04 – Studded Necklace with Zios Gems, AMUL05 – Bluestone Necklace, AMUL06 – Agni Mani Necklace, AMUL07 – Rainbow Obsidian Necklace, AMUL08 – Tiger Cowrie Shell Necklace, AMUL09 – Silver Necklace, AMUL10 – Gold Necklace, AMUL11 – Pearl Necklace, AMUL12 – Laeral's Tear Necklace (3000 gp), AMUL13 – Bloodstone Amulet, AMUL14 – Amulet of Protection +1, AMUL15 – Shield Amulet, AMUL16 – Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell), AMUL17 – Greenstone Amulet, AMUL18 – Wolfsbane Charm +2 vs. Lycanthropes, AMUL19 – Amulet of 5% Magic Resistance, AMUL20 – Kaligun's Amulet of Magic Resistance, AMUL21 – Amulet of Power, AMUL22 – Periapt of Proof Against Poison, AMUL23 – Periapt of Life Protection, AMUL24 – Necklace of Form Stability, AMUL25 – Amulet of Spell Warding.

***Strzały:*** AROW01 – Arrow, AROW02 – Arrow +1, AROW03 – Arrow of Slaying, AROW04 – Acid Arrow, AROW05 – Arrow of Biting, AROW06 – Arrow of Detonation, AROW07 – Arrow or Dispelling, AROW08 – Arrow of Fire, AROW09 – Arrow of Ice, AROW10 – Arrow of Piercing, AROW11 – Arrow +2, AROW12 – Arrow of Biting, AROW1A – Arrow +2 (different picture).

***Topory:*** AX1H01 – Battle Axe, AX1H02 – Battle Axe +1, AX1H03 – Battle Axe +2, AX1H04 – Throwing Axe, AX1H05 – Throwing Axe +2, AX1H06 – Throwing Axe +2, AX1H07 – Bala's Axe (miscast magic), AX1H08 – Hangard's Axe +2, AX1H09 – Rifthome Axe +3 (thrown), AX1H10 – Azuredge Axe +3, AX1H11 – Battle Axe +2, AX1H12 – Battle Axe +3, Stonefire, AX1H13 – Battle Axe +3, Frostreaver.

***Torby i pojemniki:*** BAG02 – Gem Bag, BAG03 – Scroll Case, BAG04 – Bag of Holding.

***Pasy:*** BELT01 – Girdle, BELT02 – Golden Girdle, BELT03 – Girdle of Bluntness, BELT04 – Girdle of Piercing, BELT05 – Girdle of Masculinity/Femininity, BELT06 – Girdle of Hill Giant Strength (19 STR), BELT07 – Girdle of Stone Giant Strength (20 STR), BELT08 – Girdle of Frost Giant Strength (21 STR), BELT09 – Girdle of Fortitude (sets CON to 18 for 8 hours), BELT10 – Belt of Inertial Barrier (resist damage).

***Broń obuchowa:*** BLUN01 – Club; BLUN02 – Flail; BLUN03 – Flail +1; BLUN04 – Mace; BLUN05 – Mace +1; BLUN06 – Morning Star; BLUN07 – Morning Star +1; BLUN08 – Flail; BLUN09 – Kiel's Morningstar; BLUN10 – The Root of the Problem Club +1, +3 vs. unnatural creatures, BLUN11 – Mace, BLUN12 – Mace of Disruption +1, BLUN13 – Flail +2, BLUN14 – Flail of Ages +3 (complete, Fire + Acid + Cold), BLUN14A – Flail Head (Cold), BLUN14B – Flail Head (Fire), BLUN14C – Flail Head (Acid), BLUN14D – Flail of Ages (Fire + Cold), BLUN14E – Flail of Ages (Acid + Cold), BLUN14F – Flail of Ages (Fire + Acid), BLUN14G – Flail of Ages (Cold), BLUN14H – Flail of Ages (Fire), BLUN14I – Flail of Ages (Acid), BLUN15 – Morning Star +2, BLUN16 – Morningstar + 2: The Sleeper, BLUN17 – Morningstar +2: Wyvern's Tail, BLUN18 – Mace +3: Skullcrusher, BLUN19 – Mace +2: Mauler's Arm, BLUN20 – Mace +1: Ardulia's Fall, BLUN21 – Mace +2, BLUN22 – Club +3, Blackblood, BLUN23 – Bone Club +2, +3 vs. Undead, BLUN24 – Club +2, Gnasher, BLUN25 – Mace of Disruption +2.

***Bełty:*** BOLT01 – Bolt, BOLT02 – Bolt +1, BOLT03 – Bolt of Lightning, BOLT04 – Bolt of Biting, BOLT05 – Bolt of Polymorphing, BOLT06 – Bolt +2, BOLT07 – Flasher Master Bruiser Mate (Jan Jansen), BOLT08 – Blessed Bolt.

***Księgi:*** BOOK01 – Magical Book, BOOK02 – Spell Book, BOOK03 – Manual of Bodily Health +1 Con, BOOK04 – Manual of Gainful Exercise +1 Str, BOOK05 – Manual of Quickness of Action +1 Dex, BOOK06 – Tome of Clear Thought +1 Int, BOOK07 – Tome of Leadership and Influence +1 Chr, BOOK08 – Tome of Understanding +1 Wis, BOOK09 – Normal Book, BOOK10 do BOOK67 – księgi historyczne, BOOK68 – Book of Ancient Knowledge/History of the Nether Scrolls, BOOK70 – Yago's Book of Curses, BOOK71–BOOK86 – stare księgi, BOOK87 – Balduran's Log Book, BOOK88 – The Recipes and Ruminations of One Dradeel of Tethir, BOOK89 – The Book of Kaza, BOOK90 – Golem Building Book, BOOK91 – Tome of Amaunator, BOOK92 – Merella's Journal, BOOK93 – Orcish Cookbook, BOOK94 – The Vapiricus Omnibus: Unabridged, BOOK95 – Dea Vampir Becomos, BOOK96 – Conjur Ota Servanta, BOOK97 – Lellyn's Journal, BOOK98 – Book of King Strohm III.

***Buty:*** BOOT01 – Boots of Speed, BOOT02 – Boots of Stealth, BOOT03 – Boots of the North, BOOT04 – Boots of Avoidance, BOOT05 – Boots of Grounding, BOOT06 – Worn Out Boots, BOOT07 – Boots of Elvenkind, BOOT08 – Boots of Phasing, BOOT09 – Boots, BOOT10 – Boots of Lightning Speed (double haste), BOOT11 – Boots of Etherealness, BOOTDRIZ – Drizzt's Boots of Speed.

***Łuki:*** BOW01 – Composite Long Bow, BOW02 – Composite Long Bow +1, BOW03 – Long Bow, BOW04 – Long Bow +1, BOW05 – Short Bow, BOW06 – Short Bow +1, BOW07 – Long Bow of Marksmanship, BOW08 – Eagle Bow (Short Bow +2), BOW09 – Ripper +2, BOW10 – Heartseeker +3, BOW11 – Strong Arm +2, BOW12 – Elven Court Bow +3, BOW13 – Mana Bow +4, BOW14 – Tuigan Short Bow +1, BOW15 – Tansheron's Short Bow +3 (nie potrzebuje amunicji), BOW16 – Composite Long Bow +2, BOW17 – Long Bow +2, BOW18 – Short Bow +2, BOW19 – Short Bow of Gesen (nie potrzebuje amunicji), BOW19A – Gesen Bow Shaft, BOW19B – Gesen Bow String, BOW99 – Eagle Bow (short bow +2), NPBOW – Bow of Arvoreen (Mazzy).

***Naramienniki:*** BRAC01 – Bracers of Defense AC 8, BRAC02 – Bracers of Defense AC 7, BRAC03 – Bracers of Defense AC 6, BRAC04 – Bracers of Archery, BRAC05 – Bracers, BRAC06 – Gauntlets of Ogre Power, BRAC07 – Gauntlets of Dexterity, BRAC08 – Gauntlets of Fumbling, BRAC09 – Gauntlets of Weapon Skill, BRAC10 – Gauntlets of Weapon Expertise, BRAC11 – Bracers of Binding, BRAC12 – Bracers, BRAC13 – Bracers of Defense AC 5, BRAC14 – Bracers of Defense AC 4, BRAC15 – Bracers of Defense AC 3, BRAC16 – Bracers of Blinding Strike, BRAC17 – Gloves of Pick Pocketing, BRAC18 – Gloves of Missile Snaring, BRAC19 – Gauntlets of Crushing (extra fist damage), BRAC20 – Gloves of Healing.

***Pociski do procy:*** BULL01 – Bullet, BULL02 – Bullet +1, BULL03 – Bullet +2, BULL04 – Sunstone Bullet +1.

***Kolczugi:*** CHAN01 – Chainmail, CHAN02 – Chainmail +1, CHAN03 – Chainmail +2, CHAN04 – Splint Mail, CHAN05 – Splint Mail +1, CHAN06 – Mithril Chain Mail +4 (Drizzt's Chainmail), CHAN07 – Chain Mail +3, CHAN08 – Chain Mail +2, CHAN09 – Darkmail +3, CHAN10 – Jester's Chain +4, CHAN11 – Crimson Chain +5, CHAN12 – Elven Chain Mail, CHAN13 – Elven Chain +1, CHAN14 – Sylvan Chain +2, CHAN15 – Melodic Chain +3, CHAN16 – Bladesinger Chain +4, CHAN17 – Ashen Scales +2, CHAN18 – Armor of Faith +3, NPCHAN – Corthala Family Armor.

***Szaty maga i płaszcze:*** CLCK01 – Cloak of Protection +1, CLCK02 – Cloak of Protection +2, CLCK03 – Cloak of Displacement, CLCK04 – Cloak of the Wolf, CLCK05 – Cloak of Balduran, CLCK06 – Cloak of Non–Detection, CLCK07 – Nymph Cloak, CLCK08 – Algernon's Cloak, CLCK09 – Mage Robe of Cold Resistance, CLCK10 – Mage Robe of Fire Resistance, CLCK11 – Mage Robe of Electrical Resistance, CLCK12 – Knave's Robe, CLCK13 – Traveller's Robe, CLCK14 – Adventurer's Robe, CLCK15 – Robe of the Good Archmagi, CLCK16 – Robe of the Neutral Archmagi, CLCK17 – Robe of the Evil Archmagi, CLCK18 – Knave's Robe, CLCK19 – Robe of the Good Archmagi, CLCK20 – Cloak of the Shield, CLCK21 – Holy cloak, CLCK22 –

Shandalar's cloak, CLCK23 – Cloak of Elvenkind (hide in shadows bonus), CLCK24 – Cloak of Reflection, CLCK25 – Cloak of the Stars, CLCK26 – Cloak of Mirroring, CLCK27 – Cloak of the Sewers (AC +1), CLCK28 – Shadow Thief Cloak, CLCK29 – Robe of the Apprenti, CLCK30 – Cloak of Bravery, NPARM – Jansen AdventureWear, NPCLCK – Cloak of the High Forest (Cernd).

***Sztylety:*** DAGG01 – Dagger, DAGG02 – Dagger +1, DAGG03 – Dagger +2, DAGG04 – Dagger +2, Longtooth, DAGG05 – Throwing Dagger, DAGG06 – Nester's Dagger, DAGG07 – Kylee's Dagger, DAGG08 – Hentold's Dagger, DAGG09 – Silver dagger – Werebane, DAGG10 – Soultaker Dagger, DAGG11 – Boomerang Dagger +2, DAGG12 – Dagger of Throwing +3 Firetooth, DAGG13 – Pixie Prick +3, DAGG14 – Dagger +4: 'Bone-Blade', DAGG15 – Dagger +2, DAGG16 – Poisoned Throwing Dagger, DAGG17 – Stiletto of Demarchess +2, DAGG18 – Shadow Thief Dagger, DAGG19 – Dagger of Charnane, DAGG20 – Dagger +4, Life–Stealer, NEBDAG – Neb's Nasty Cutter.

***Strzałki:*** DART01 – Dart, DART02 – Dart +1, DART03 – Dart of Stunning, DART04 – Dart of Wounding, DART05 – Asp's Nest (poison), DART06 – Giant Rock, STARDART – Darts +5 (lasts for 4 hours).

***Przedmioty drowów:*** DWBLUN01 – Drow Flail +3, DWBOLT01 – Drow Bolt of Sleep, DWBOLT02 – Drow Bolt of Stunning, DWBOLT03 – Drow Bolt +1, DWCHAN01 – Drow Elven Chain +3, DWCHAN02 – Drow Adamantine Chain +5, DWCLCK01 – Drow Piwafwi Cloak, DWDUST – Adamantine Dust, DWHALB01 – Drow Halberd +3, DWPLAT01 – Drow Full Plate +5, DWSHLD01 – Drow Shield +3, DWSPER01 – Drow Lance +3, DWSW1H01 – Drow Scimitar +3, DWSW1H02 – Drow Longsword +3, DWXBOW01 – Drow Crossbow of Speed.

***Chowańce:*** FAMCAT – A familiar, cat; FAMDUST – A familiar, dust mephit; FAMFAIR – A familiar, fairy dragon; FAMFER – A familiar, ferret; FAMIMP – A familiar, imp; FAMPSD – A familiar, pseudodragon; FAMQUAS – A familiar, quasit; FAMRAB – A familiar, rabbit.

***Halabardy:*** HALB01 – Halberd, HALB02 – Halberd +1, HALB03 – Halberd +2, HALB04 – Halberd +3: Dragon's Bane, HALB05 – Halberd +4 Dragon's Breath, HALB06 – Halberd +4 Blackmist, HALB07 – Halberd +2, HALB08 – Halberd +2, Duskblade, HALB09 – Wave Halberd +4, HALB09A & HALB09B – Wave Shaft & Blade.

***Młoty bojowe:*** HAMM01 – War Hammer; HAMM02 – War Hammer +1; HAMM03 – War Hammer +2; HAMM04 – Warhammer +1, +4 vs giant humanoids; HAMM05 – War Hammer +2; HAMM06 – Dwarven Thrower +3; HAMM07 – Dwarven Warhammer of Thunderbolts +3; HAMM08 – War Hammer +2; HAMM09 – Crom Faeyr.

***Hełmy:*** HELM01 – Helmet, HELM02 – Helm of Opposite Alignment, HELM03 – Helm of Glory, HELM04 – Helm of Defense, HELM05 – Helm of Infravision, HELM06 – Helm of Charm Protection, HELM07 – Helm of Balduran, HELM08 through HELM13, HELM15 – Helmet, HELM14 – Kiel's Helmet, HELM16 – Helm of Brilliance, HELM17 – Skull of Death, HELM18 – Pearly White Ioun Stone (regenerate HP), HELM19 – Dusty Rose Ioun Stone (AC +1), HELM20 – Pale Green Ioun Stone (bonus HP and THAC0), HELM21 – Dragon Helm, HELM22 – Amnish Helmet.

***Przedmioty z ICEWIND DALE:*** WAAXE – Hrothgar's Axe +3, WAFLAIL – Defender of Easthaven +2, WAMACE – Jerrod's Mace, WANINJA – Scarlet Ninja–To +3, WAS2H – Joril's Dagger +3, WASLING – Sling of Everard +5, WASPEAR – Spear of Kuldahar +3, WASTAFF – Staff of Arundel, WASTAR – Everard's Morning Star +2, WAWAK – Kachiko's Wakizashi +3.

***Klucze:*** EDWINKEY – Mae'Var's Strongbox Key, KEY01 – Cult Key, KEY02 – Gaal's Key, KEY03 – Planar Key, KEY04 – Sun Ray Symbol, KEY05 – Dawn's Light Symbol, KEY06 – Lightstone Symbol, KEY07 – Chapel Key, KEY08 – Chain Key, KEY09 – Firkraag Prison Key, KEY10 – Keep Key, KEY11 – Planar Prison Cell Key, KEY12 – Key to Aran's Lair, KEY13 – Shadow Thief Prison Key, KEY14 – Piece of Burial Mask, KEY15 – Piece of Burial Mask, KEY16 – Piece of Burial Mask, KEY17 – Piece of Burial Mask, KEY18 – Piece of Burial Mask, KEY19 – Piece of Burial Mask, KEY20 – Burial Mask of King Strohm III, KEY21 – Samia's Key, KEY22 – Shadow Prison Key, KEY23 – Symbol of Amaunator, KEY24 – Sahuagin Treasury Key, KEY25 – Despana Treasury Key, KEY26 – Sekolah's Tooth, KEY27 – Guildhouse Key, KEY28 – Jon's Key, KEY29 – Sewer Key.

***Zbroje skórzane:*** LEAT01 – Leather Armor, LEAT02 – Leather Armor +1, LEAT03 – Leather Armor +2, LEAT04 – Studded Leather Armor, LEAT05 – Studded Leather Armor +1, LEAT06 – Studded Leather Armor +2, missile attraction, LEAT07 – Studded Leather Armor +2, LEAT08 – Shadow Armor (Studded Leather +3), LEAT09 – Leather Armor +3, LEAT10 – Hide Armor, LEAT11 – Leather Armor +2, LEAT12 – Leather Armor +3, LEAT13 – Skin of the Ghoul +4, LEAT14 – The Night's Gift +5, LEAT15 – Studded Leather Armor +2, LEAT16 – Orc Leather +3, LEAT17 – Armor of Deep Night +4, LEAT18 – Armor of the Viper +5, LEAT19 – Shadow Dragon Scale, LEAT20 – Aeger's Hide +3, LEAT21 – Human Flesh +5.

***Zbroje płytowe:*** PLAT01 – Plate Mail Armor, PLAT02 – Plate Mail +1, PLAT04 – Full Plate Mail, PLAT05 – Full Plate Mail +1, PLAT06 – Ankheg Plate Mail, PLAT07 – Plate Mail, PLAT08 – Plate Mail +3, PLAT09 – Mithral Field Plate Armor +2, PLAT10 – Plate Mail +1, PLAT11 – Delver's Plate +2, PLAT12 – Doomplate +3, PLAT13 – Gorgon Plate +4, PLAT14 – Full Plate Mail +1, PLAT15 – Pride of the Legion +2, PLAT16 – Armor of the Hart +3, PLAT17 – T'rahcie's Plate +5, PLAT18 – Red Dragon Scale, PLAT19 – Full Plate + 2, NPPLAT – Firecam Full–Plate Armor (Keldorn).

***Napoje magiczne:*** POTN02 – Potion of Fire Resistance, POTN03 – Potion of Hill Giant Strength, POTN04 – Potion of Frost Giant Strength, POTN05 – Potion of Fire Giant Strength, POTN06 – Potion of Cloud Giant Strength, POTN07 – Potion of Storm Giant Strength, POTN08 – Potion of Healing, POTN09 – Potion of Heroism, POTN10 – Potion of Invisibility, POTN11 – Potion of Invulnerability, POTN12 – Potion of Stone Giant Strength, POTN13 – Oil of Firey Burning, POTN14 – Oil of Speed, POTN15 – Red Potion, POTN16 – Violet Potion, POTN17 – Elixir of Health, POTN18 – Potion of Absorption, POTN19 – Potion of Agility, POTN20 – Antidote, POTN21 – Potion of Clarity, POTN22 – Potion of Cold Resistance, POTN23 – Oil of Speed, POTN24 – Potion of Defense, POTN25 – Potion of Healing, POTN26 – Potion of Explosions, POTN27 – Potion of Firebreath, POTN28 – Potion of Fortitude, POTN29 – Potion of Genius, POTN30 – Potion of Infravision, POTN31 – Potion of Insulation, POTN32 – Antidote, POTN33 – Potion of Magic Blocking, POTN34 – Potion of Magic Protection, POTN35 – Potion of Magic Shielding, POTN36 – Potion of Master Thievery, POTN37 – Potion of Mind Focusing, POTN38 – Potion of Mirrored Eyes, POTN39 – Potion of Perception, POTN40 – Potion of Invulnerability, POTN41 – Potion of Power, POTN42 – Potion of Regeneration, POTN43 – Potion of Insight, POTN44 – Potion of Strength, POTN45 – Potion of Freedom, POTN46 – Potion of Stone Form, POTN47 – Marek's Antidote, POTN48 – Vial of Mysterious Liquid, POTN52 – Potion of Extra Healing, POTN53 – Festule the Alchemist's Potion, POTN54 – Empty Potion Bottle.

***Pierścienie:*** RING01 – Plain Ring, RING02 – Ring of Fire Resistance, RING03 – Ring of Animal Friendship, RING04 – Ring of Clumsiness, RING05 – Ring of Invisibility, RING06 – Ring of Protection +1, RING07 – Ring of Protection +2, RING08 – Ring of Wizardry, RING09 – Ring of Free Action, RING10 – Gold Ring, RING11 – Silver Ring, RING12 – Onyx Ring, RING13 – Jade Ring, RING14 – Greenstone Ring, RING15 – Bloodstone Ring, RING16 – Angel Skin Ring, RING17 – Flamedance Ring, RING18 – Fire Opal Ring, RING19 – Ruby Ring, RING20 – Ring of Energy, RING21 – Ring of Infravision, RING22 – Ring of Holiness, RING23 – Ring of Folly, RING25 – Koveras' Ring of Protection (+1), RING26 – Ring of Djinni Summoning, RING27 – Ring of Fire Control, RING28 – Ring of Air Control, RING29 – Ring of Earth Control, RING30 – Ring of Human Influence, RING31 – Ring of Regeneration, RING32 – Ring, RING33 – Ring of the Ram, RING34 – Ring of Spell Turning, RING35 – Ring of Lock Picks, RING36 – Ring of Danger Sense, RING37 – Storm Ring, RING38 – Dawn Ring, RING39 – Ring of Gaxx, RING40 – Ring of Acuity, NPRING01 – D'Arnisse Signet Ring (Nalia).

***Różdżki:*** RODS01 – Rod of Absorption, RODS02 – Rod of Lordly Might, RODS03 – Rod of Resurrection, RODS04 – Rod of Smiting, RODS05 – Rod of Terror.

***Smocze łuski:*** SCALEB – Shadow Dragon Scales, SCALER – Red Dragon Scales.

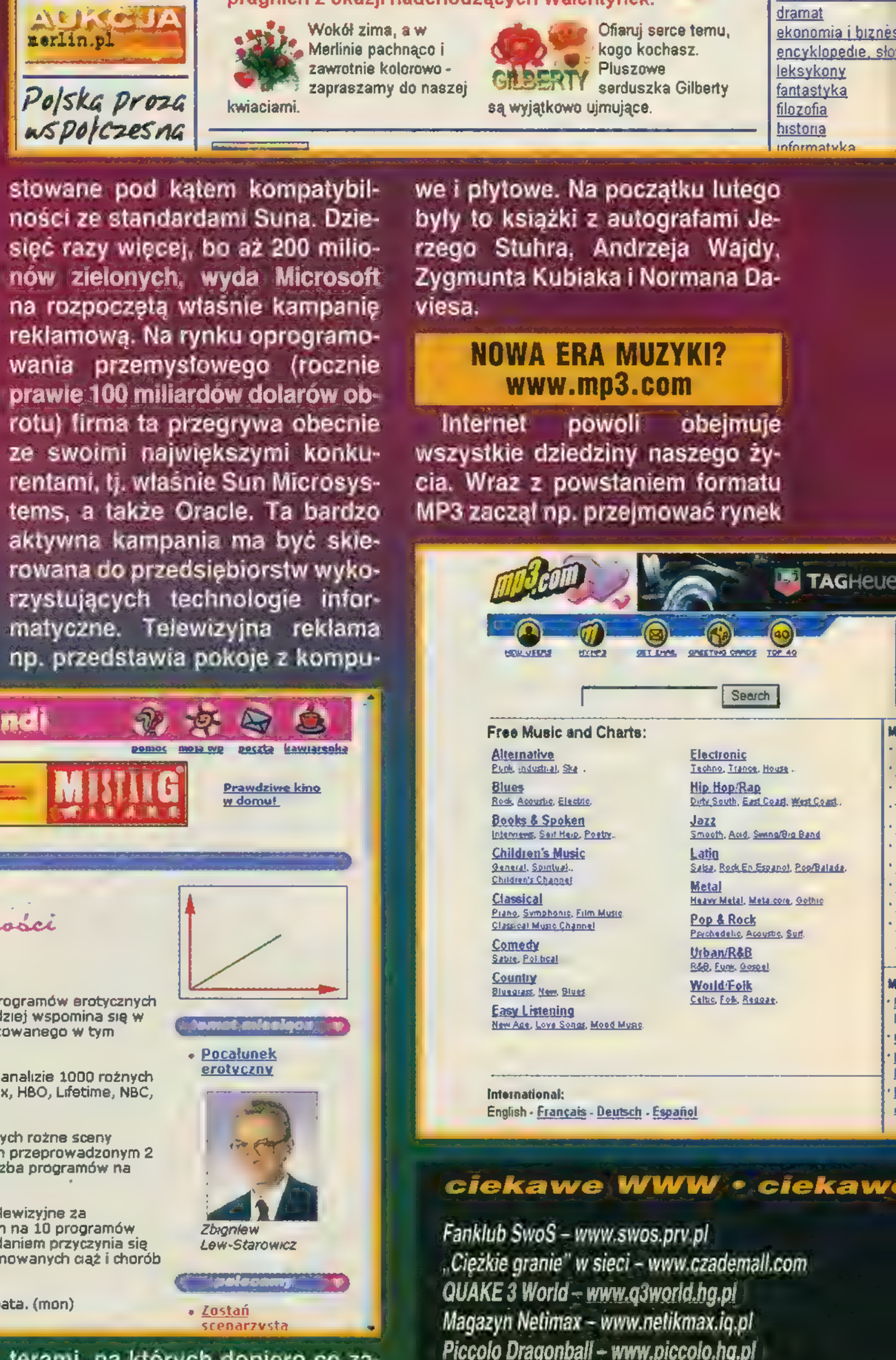
*Cdn.*

## DZIURA W E-MAILACH
## www.privacyfoundation.org

Użytkownicy programów Microsoft Outlook / Outlook Express i Netscape Communicator znów są narażeni na inwigilację! Richard Smith z Privacy Fundation opisał nowe zagrożenie związane z wysyłaniem poczty w formacie HTML. Otóż przesyłany w ten sposób mail może zawierać specjalny fragment kodu JavaScript, który skopiuje jego treść i wyśle pod sobie tylko znany adres. Dlatego program pocztowy najlepiej skonfigurować tak, aby wszystkie listy wysyłane były jako czysty tekst (Plain Text). Niestety, wtedy nie można ich ozdabiać elementami graficznymi czy używać kolorowych czcionek. Z drugiej strony jednak, taki format od dawna jest już wymogiem korzystania z list i grup dyskusyjnych. Warto też dodać, że przesyłki „ważą" wtedy o wiele mniej i zostaną bez problemów odczytane przez każdy program pocztowy. Jak to zrobić? W Outlooku z menu „Narzędzi" należy wybrać „Opcje", a następnie zakładkę „Wysyłanie" i tam zmienić „Format wysyłania poczty" na „Zwykły tekst" (podobnie grupy dyskusyjne), warto też odznaczyć funkcję „Odpowiedź na wiadomości w formacie, w jakim zostały wystane". W ogóle jeśli chodzi o pocztę, to zawsze miejcie się na baczności – patrzcie, jakie listy otwierajcie, i nie otwierajcie maili z załącznikami od nieznajomych! A jeśli już, to przestudiujcie przedtem ich źródło (prawym klawiszem myszy => „Właściwości", a potem „Szczegóły" i „Źródło wiadomości").

## MICROSOFT WYDAJE KASĘ
## www.microsoft.com

Firma Billa Gatesa zapłaci Sun Microsystems 20 milionów dolarów za możliwość dalszego produkowania oprogramowania wykorzystującego Javę. Jest to wynik porozumienia w procesie sądowym, w którym Sun oskarżał Mircosoft o dystrybuowanie Javy w wersjach, które zostały zmodyfikowane w ten sposób, że działały lepiej w systemie Windows. W ramach nowego porozumienia muszą być one najpierw przetestowane pod kątem kompatybilności ze standardami Suna. Dziesięć razy więcej, bo aż 200 milionów zielonych, wyda Microsoft na rozpoczętą właśnie kampanię reklamową. Na rynku oprogramowania przemysłowego (rocznie prawie 100 miliardów dolarów obrotu) firma ta przegrywa obecnie ze swoimi największymi konkurentami, tj. właśnie Sun Microsystems, a także Oracle. Ta bardzo aktywna kampania ma być skierowana do przedsiębiorstw wykorzystujących technologie informatyczne. Telewizyjna reklama np. przedstawia pokoje z komputerami, na których dopiero co zainstalowano system Microsoftu. Ale przy sprzęcie nie ma ludzi! Wszyscy poszli świętować udany zakup, gdyż oprogramowanie jest bardzo stabilne i nie trzeba go kontrolować.



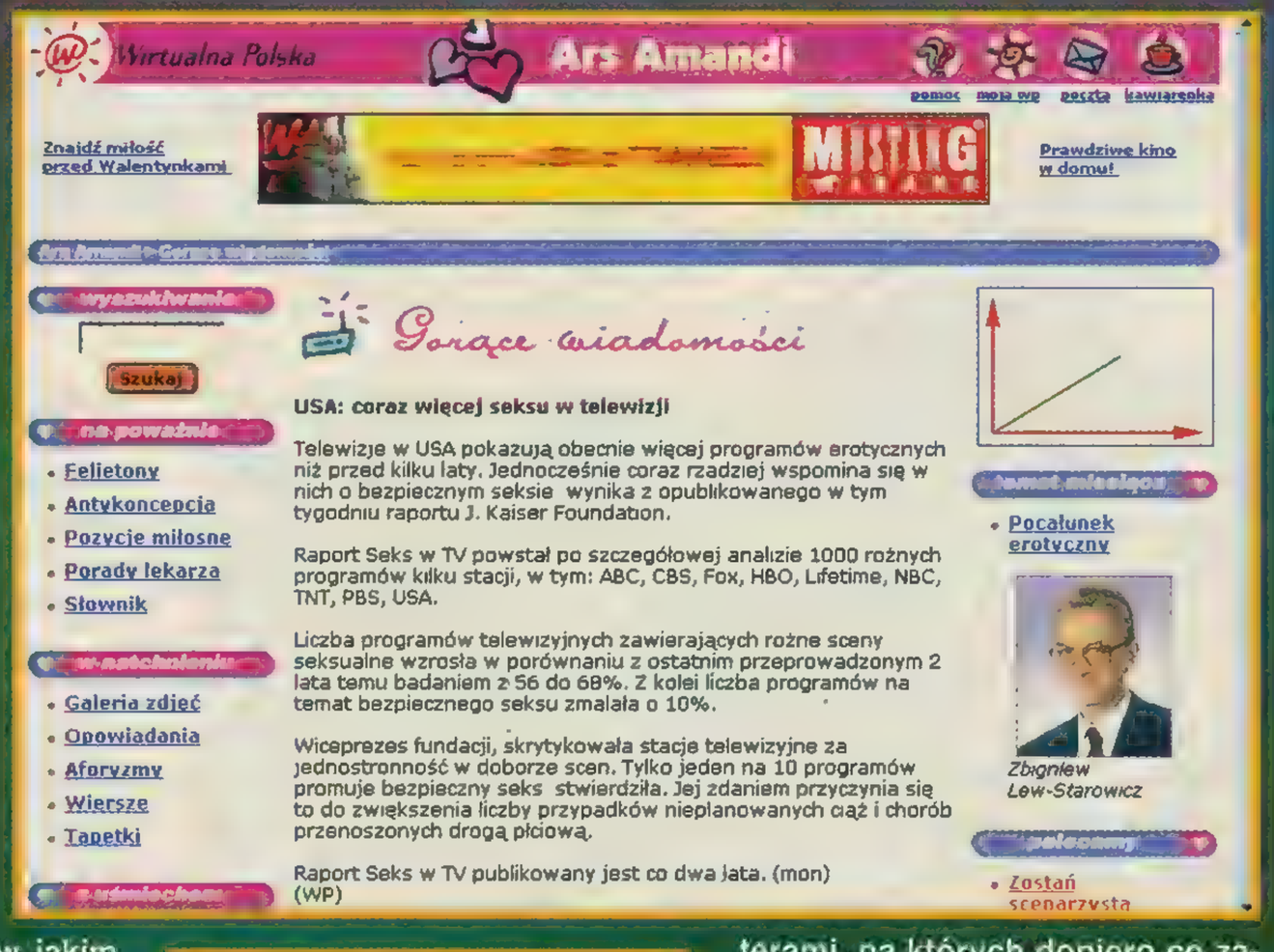

## NOWA ERA MUZYKI?
## www.mp3.com

Internet powoli obejmuje wszystkie dziedziny naszego życia. Wraz z powstaniem formatu MP3 zaczął np. przejmować rynek wideo i płytowe. Na początku lutego były to książki z autografami Jerzego Stuhra, Andrzeja Wajdy, Zygmunta Kubiaka i Normana Daviesa.



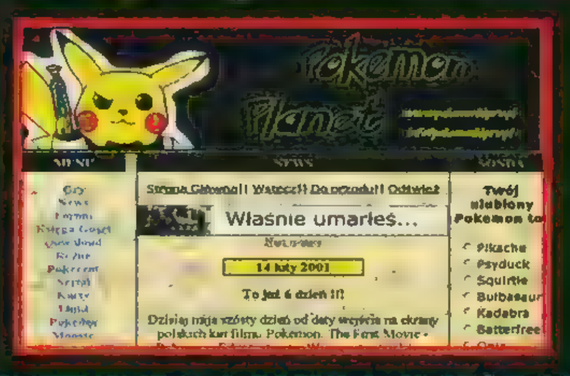

## EROTYKA NA POWAŻNIE
## ars-amandi.wp.pl

W Wirtualnej Polsce znajdziecie serwis, który na erotykę, piękno ludzkiego ciała popatrzył o wiele poważniej niż pieniące się nielegalne witryny, które propagują pornografię. Na Ars Amandi nie znajdziecie rzeczy prostych. Jest to serwis dla tych, którzy swoją wiedzę na temat spraw miłosnych chcą wzbogacić nie tylko oglądaniem rozebranych pań i panów. Tutaj znajdziecie masę ciekawych felietonów (autorstwa cenionego seksuologa), porad lekarskich, słownik erotyczny, a także pokaźny zbiór pozycji miłosnych. Chcesz poznać swój temperament erotyczny albo dowiedzieć się, co to jest wskaźnik Paerla? Polecam Ci właśnie tę stronę!




## ciekawe WWW • ciekawe

Fanklub SwoS – www.swos.prv.pl
„Ciężkie granie" w sieci – www.czademall.com
QUAKE 3 World – www.q3world.hg.pl
Magazyn Netimax – www.netikmax.iq.pl
Piccolo Dragonball – www.piccolo.hg.pl
Serwis o grach – www.frontiera.pl
Pokemony także w Necie – www.pokemonki.prv.pl
Programowanie gier – www.warsztat.px.pl
Serwis o Eminemie – www.eminemportal.com
Colin McRae – www.cmrr2.prv.pl
Dla webmasterów – www.netmagia.pl
Serwis o grach (ang.) – www.avault.com



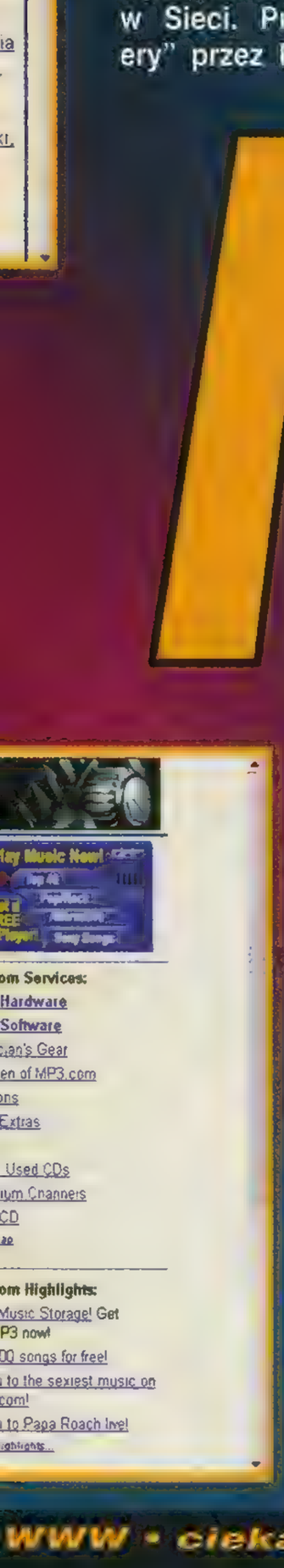

## ALLEGRO WZBOGACA OFERTĘ
## www.allegro.pl
## www.merlin.com.pl

Dzięki umowie serwisu aukcyjnego Allegro ze sklepem internetowym Merlin w tym pierwszym możemy licytować „białe kruki", czyli unikatowe pozycje książkowe i płytowe. Na początku lutego były to książki z autografami Jerzego Stuhra, Andrzeja Wajdy, Zygmunta Kubiaka i Normana Daviesa.

# cybernet

# WWW News

muzyczny. Niestety, w wielu wypadkach dystrybucja plików muzycznych przez Internet jest nielegalna. Ale oto i w tej dziedzinie nadchodzi nowa era. Serwis MP3.com jest jednym z niewielu, które płacą wytwórniom za wykorzystywanie nagrań będących ich własnością i rozpowszechnianie ich przez Internet. Podobno prawa do nich (dotychczas zapłacił z nie już 15 milionów dolarów!) udostępni także swojej konkurencji. Być może krok ten jest reakcją na inicjatywę Secure Digital Music Initiative, polegającą na ograniczeniu dostępu do muzyki w Sieci. Propagowanie „nowej ery" przez MP3.com na tym się jednak nie kończy. Oto serwis ten ma zamiar przekazać do publicznego użytku źródło swojego oprogramowania –My.MP3.com, program który pozwala na korzystanie z bibliotek nagrań bez konieczności ładowania ich na serwer.




**NETSCAPE ZMIENIA OBLICZE**
**www.netscape.com**
**www.aol.com**

AOL Time Warner postanowił, że rozwój technologii internetowych, przeglądarki i innych programów sieciowych przejmie jego oddział AOL Technologies, natomiast Netscape (którego właścicielem jest AOL i który do tej pory w ramach tej firmy zajmował się produkowaniem swojego Communicatora) skupi się na tworzeniu portalu internetowego. Faktem jest, że od lat serwisy tematyczne pod adresem www.netscape.com są bardziej popularne od samego pakietu programów Netscape'a.

## KSIĄŻKI W MP3
## www.audible.com

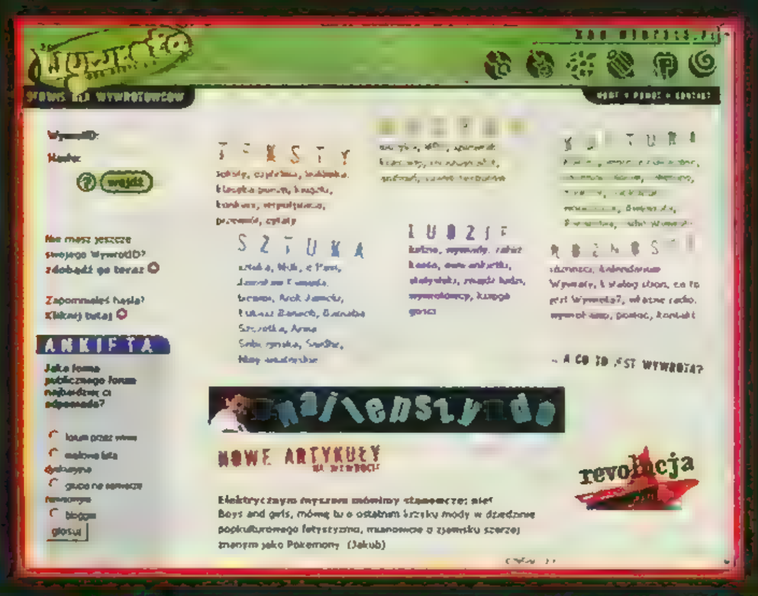
Technologia MP3 to nie tylko muzyka. Serwis Audible.com jako pierwszy wykorzysta ten format do rozpowszechniania w Internecie książek w wersji do słuchania. Co ciekawe, klienci będą mogli sobie wybrać odpowiednią jakość nagrania – w gorszej ok. godzina czytanego tekstu zajmuje tylko 2,5 MB, więc taki plik spokojnie może być umieszczony w przenośnym odtwarzaczu. Dzięki tej technologii nieciekawe fragmenty będzie można przewinąć, a treści łatwiej i szybciej do nas dotrą. Książki do słuchania spodobają się na pewno niewidomym. Wszystko jest oczywiście płatne. Niestety, na początku dostępna będzie jedynie literatura w języku angielskim. U nas na wszystko, co w USA jest standardem, trzeba trochę poczekać. Na tanie i szybkie łącza czekamy już kilka lat i przez to, w stosunku do krajów zachodnich, mamy baaardzo zacofany Internet. Zresztą nie tylko...

*Zbigniew „B-Beck" Jankowski*
*b-beck@ssonline.com.pl*

## WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

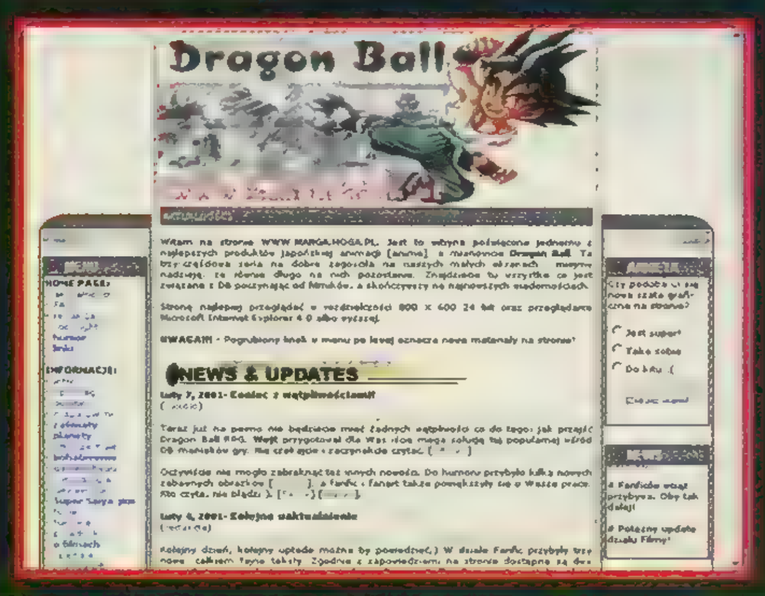
### www.wywrota.pl

*Niezwykle ciekawy serwis internetowy o kulturze, sztuce, muzyce, ale i nie tylko. Autorzy poruszają bardzo interesujące tematy, opracowując je na bardzo wysokim poziomie. Poza tym znajdziecie tu także wiele innych, zarówno luźnych, jak i poważnych tekstów.*




### www.manga.hoga.pl

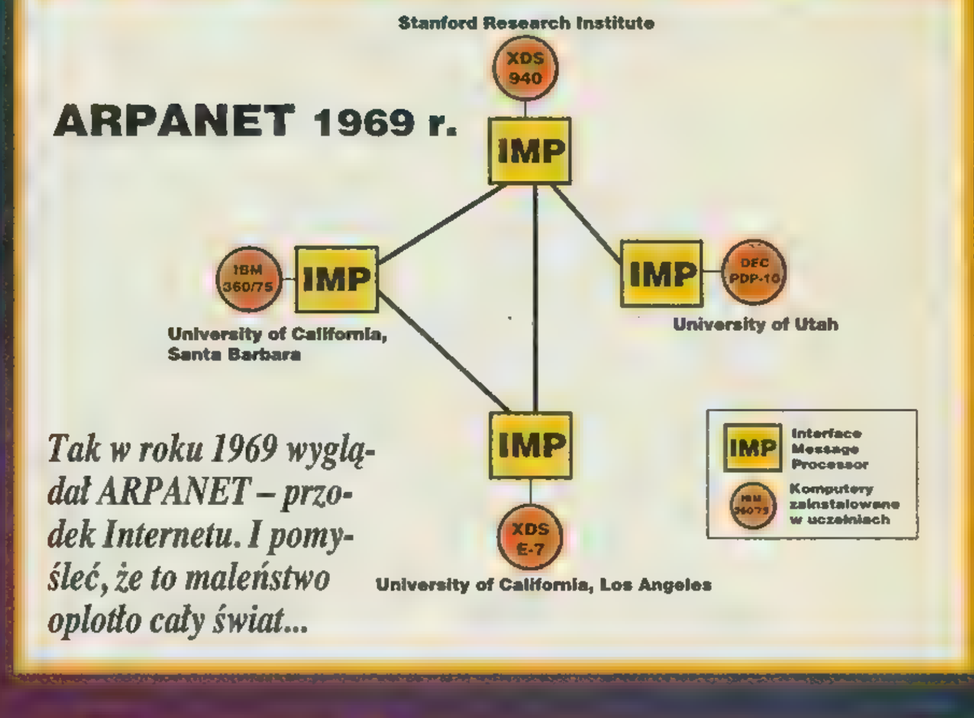
*Serwis poświęcony bardzo popularnej w Polsce (ale i na całym świecie) mandze „Dragon Ball". Często akutalizowany newsroom, bardzo dużo ciekawych tekstów, opisy, biografie, zdjęcia – dla fanów „Dragon Ball" jest to niewątpliwie strona warta obejrzenia!*




### www.filmforum.pl

*Jest to jeden z pierwszych serwisów w naszym kraju, który za cel postawił sobie propagowanie kina amatorskiego. Możecie tutaj nie tylko obejrzeć produkcje filmowe amatorów z zagranicy i z Polski, ale przede wszystkim podesłać do zamieszczenia własny film. Poza tym znajdziecie wiele specjalistycznych porad!*

# Jak to z I




*Tak w roku 1969 wyglądał ARPANET – przodek Internetu. I pomyśleć, że to maleństwo oplotło cały świat...*

Wszystko zaczęło się od... Sputnika. Wystrzelenie w 1957 roku przez Związek Radziecki tego pierwszego sztucznego satelity Ziemi było dla Amerykanów szokiem. W tym samym więc już roku ich prezydent Dwight Eisenhower powołał do istnienia Agencję Zaawansowanych Projektów (Advanced Research Project Agency – ARPA), mającą wymyślać i rozwijać nowe idee na potrzeby wojska. Pierwszym jej sukcesem było zbudowanie i wystrzelenie półtora roku później pierwszego amerykańskiego sztucznego satelity Ziemi. Na początku lat 60. ludzie z ARPA skierowali jednak swą uwagę na dwie przeżywające wtedy swój rozkwit dziedziny – telekomunikację i komputery. Może by tak je połączyć?

*Ten smutny pan to J.C.R. Licklider (1915–1990), pierwszy szef Biura Techniki Przetwarzania Informacji ARPA. Od nich się to wszystko zaczęło!*

## TEORIA

Na czele Biura Technik Przetwarzania Informacji ARPA stanął dr J.C.R. Licklider. Pod jego kierownictwem prace poszły w nowym kierunku. Do projektu zaczęto wciągać uniwersytety, gdyż Licklider był zdecydowanym zwolennikiem takiego sposobu pracy, w odróżnieniu od preferowanego przez rząd zlecania poszukiwania rozwiązań prywatnym, dobrze opłacanym firmom. Podczas gdy jego zespół opracowywał metody komunikowania się niezależnych, acz współpracujących ze sobą grup naukowców (Licklider uważał to za o wiele lepszą metodę niż gromadzenie w jednym miejscu wielu błyskotliwych uczonych), wojsko miało nowy problem. W jaki sposób zapewnić sobie komunikację na polu bitwy? Zwłaszcza podczas wojny jądrowej, gdy zawodzą wszystkie środki łączności? Rozwiązaniem okazała się transmisja pakietowa.

Oto, jak opisywał ją Paul Baran z RAND Corporation: „Transmisja pakietowa polega na podziale danych na niewielkie elementy zwane pakietami. Każdy z nich otrzymuje etykietę z podanym nadawcą oraz adresem odbiorcy, a następnie przesyła się je od jednego komputera do drugiego, aż dotrą do celu. Element ten jest do stworzenia sieci komputerowej kluczowy. Jeśli któryś z pakietów nie dotrze do odbiorcy, zawsze może zostać wysłany ponownie". Przypomnijmy – była połowa lat 60., żadna sieć komputerowa jeszcze nie istniała! No cóż – mieliśmy już podstawy teoretyczne, nadszedł czas na wprowadzenie ich w życie.

## PIERWSZY LOG(IN)

Pierwszą sieć nazwano, jakżeby inaczej – ARPANET. Kontrakt na jej realizację (a dokładniej na dostawę kluczowych elementów – Interface Message Processor, IMP) wygrała firma BBN. Na początku sierpnia 1969 zakończono montaż ostatniego IMP-a na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles (UCLA). Tamtejszy komputer połączono siecią szkieletową o przepustowości 50 kbit/s z trzema innymi uniwersytetami (patrz ilustracja). Nadszedł czas na wypróbowanie tego w praktyce. Przed monitorami komputera w UCLA zasiadła grupa studentów kierowana przez profesora Kleinrocka. Zadanie – wpisywane słowo „login" miało zostać przesłane przez sieć i ukazać się na monitorze komputera w Stanford Research Institute (SRI). Podniesiono słuchawkę telefonu, wykręcono międzymiastową (w końcu trzeba było jakoś skomunikować się z kolegami po drugiej stronie drutu) i rozpoczęto eksperyment. Oto, jak wspomina to Kleinrock:

*„Ustaliliśmy połączenie telefoniczne pomiędzy nami i chłopakami z SRI. Wprowadziliśmy literę L i zapytaliśmy:*

*– Widzicie L?*

*– Tak, widzimy L.*

*Wprowadziliśmy O i spytaliśmy:*

*– Widzicie O?*

*– Tak, tak – widzimy O.*

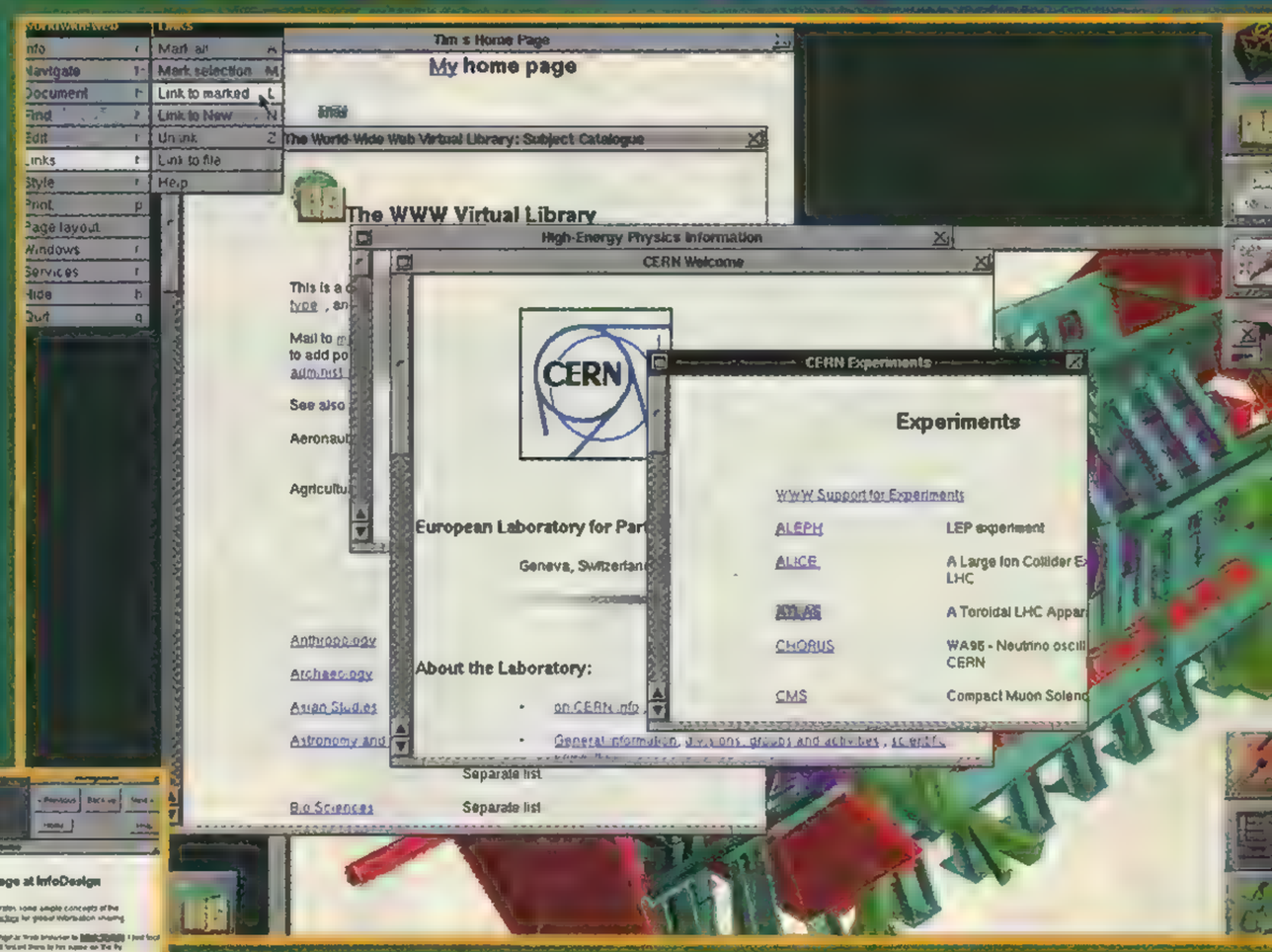
*Następnie wprowadziliśmy G. W tym momencie system się zawiesił".*

Uważam, że dialog ten powinien trafić do przyszłych podręczników historii. Jak widać, do tej chwili historia Internetu (a właściwie tego, co my nazywamy dziś Internetem) przebiegała w sposób liniowy – jedna agencja, kilka uniwersytetów, cztery komputery macierzyste (czy jak kto woli – hosty). Pełna kontrola. Spójrzmy teraz, jak ARPANET zamienił się w twór, który wszyscy znamy.

*Steve Jobs dostarczył odpowiednią technologię – NeXTSTEP, w CERN Tim Berners-Lee na jej podstawie stworzył zręby standardów WWW.*

## TRANSFORMACJA

Początkowo miał on przede wszystkim umożliwiać naukowcom zdalną pracę na maszynach znajdujących się na różnych uniwersytetach. Duch ludzki jest jednak nader niepokorny – ci sami jajogłowi znaleźli dla swego wynalazku ciut inne zastosowanie. W roku 1972 Ray Tomlinson z BBN stworzył pierwszy program do obsługi poczty elektronicznej. Lawina e-maili zalała łącza. Rok później Vinton Cerf z SRI i Bob Kahn z DARPA (litera D oznacza Defence) rozpoczęli prace nad protokołem mającym w przyszłości nosić miano TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Na początku transmisje sieciowe odbywały się pod kontrolą NCP (Network Control Protocol) – protokołu zapewniającego zgodność komputerów jedynie w sieciach tego samego typu. TCP/IP miał umożliwić porozumienie się maszyn pracujących w różnego rodzaju sieciach. W tym samym roku ARPANET przekroczył granice USA – podłączono do niego University College w Londynie oraz Royal Radar Establishment w Norwegii.




*Jak dla mnie ta przeglądarka wygląda rewelacyjnie! A pomyśleć, że to dopiero rok 1991 – no cóż, maszyny NeXT zdecydowanie wyprzedzały swój czas.*

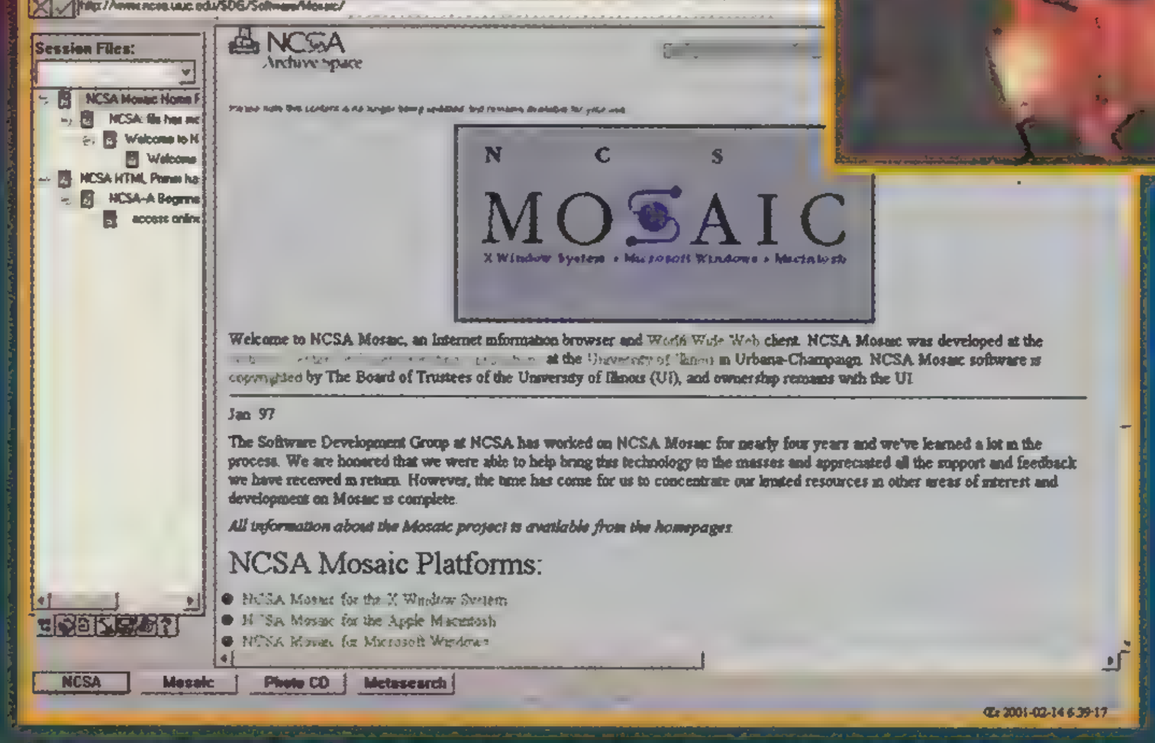
# cybernet

# Internetem było

**Co w największym stopniu wpłynie na życie ludzkie w XXI wieku? Inżynieria genetyczna, nanotechnologie? Być może. Ale z całą pewnością największą rolę odegra Internet. Spójrzmy więc, jak wyglądały jego początki.**

W 1974 po raz pierwszy użyto słowa Internet – pojawiło się ono w dokumentacji Cerfa i Kahna dotyczącej TCP. W roku 1976 miały miejsce dwa istotne wydarzenia. Robert Metcalfe opracował zasady działania Ethernetu – możliwa stała się szybka transmisja danych na małe odległości poprzez kable koncentryczne. Droga do sieci lokalnych stanęła otworem. Wystartował także projekt sieci satelitarnej SATNET łączącej Amerykę z Europą. 1979 – na Uniwersytecie Północnej Karoliny Steve Bellovin tworzy USENET (zdecentralizowaną sieć grup dyskusyjnych) działającą na systemie Unix. 1983 – od 1 stycznia cały ARPANET stosuje TCP/IP zamiast NCP. Na Uniwersytecie Wisconsin powstaje DNS (Domain Name System – System Nazw Domen), dzięki któremu poszczególne pakiety mogły być adresowane za pomocą normalnych nazw (np. ftp://ssonline.com.pl) zamiast ciągu liczb numeru IP (czyli w tym wypadku 195.116.6.170). W 1984 od ARPANET–u oddziela się MILNET– jak łatwo się domyślić sieć militarna. Z kolei w CSNET (sieć szkieletowa stworzona przez National Science Foundation połączona z ARPANET–em) rozpoczyna się wprowadzanie technologii T1 – szybkich łączy szkieletowych o przepustowości 1,5 Mbit/s – nowa sieć będzie nosić nazwę NSFNET. 1987 – eksplozja Internetu. Liczba hostów sięgnęła 28 tys. (rok wcześniej – 2 300), w 1988 będzie ich już ponad 50 tys. A to dopiero początek. 1988 – w momencie zakończenia wprowadzania T1 do NSFNET okazuje się, iż sieć jest już przeciążona. Powstaje koncepcja systemu T3 – linii o przepustowości 45 Mbit/s. Do końca roku 1991 zostanie ona wprowadzona jako sieć szkieletowa.

*Marc Andreessen i jego przeglądarka MOSAIC na zawsze zmienili sposób korzystania z Internetu.*




*Co prawda, wyglądało to dość siermiężnie, ale właściwie MOSAIC nie różnił się od INTERNET EXPLORERA bardziej niż Windows 95 od ME.*

## PAJĘCZYNA

Sieć działa już niezwykle prężnie. W roku 1991 liczba hostów przekracza 600 tys., zrezygnowano z sieci szkieletowych 56 kbit/s (choć istniały nadal w ramach starej CSNET), coraz więcej węzłów połączonych jest poprzez T3. Nadszedł czas na kolejny przełom, tym razem rewolucję zapoczątkowali Europejczycy.

World Wide Web powstał w laboratorium CERN pod Genewą. Moglibyście zadać pytanie – „a co właściwie wspólnego mieli fizycy zajmujący się badaniem cząstek elementarnych z Internetem"? No właśnie, w większości opracowań otrzymujemy jedynie suchą informację, przypominającą tę na początku akapitu. Geneza WWW stanie się dla Was jasna w chwili, gdy uświadomicie sobie, czym właściwie jest ta Ogólnoświatowa Pajęczyna.

Na początku Internet (czyli jego zasoby – nie mówię tu o Telnecie) był właściwie zupełnie nieinteraktywny. Owszem, była poczta elektroniczna, można było przez przesyłać pliki, czytać dokumenty, ale w zasadzie każdy z tych elementów istniał oddzielnie. Kiedy zobaczyłeś gdzieś interesujący cię adres, musiałeś go wpisać do klienta pocztowego czy też programu obsługującego zdalny dostęp. Żeby już bardziej tego nie komplikować – chcę powiedzieć, iż słowa KLIKNĄĆ nikt jeszcze nie kojarzył z INTERNETEM! W tej chwili jest to zupełnie niewyobrażalne, ale wtedy przecież nie istniały żadne przeglądarki, żadne łącza. To wszystko trzeba było wynaleźć!

## WWW

Na początku lat 90. CERN (Europejskie Laboratorium Fizyki Cząstek) był największym węzłem europejskiej części Sieci. Przebywało tu kilkuset naukowców z ponad 40 krajów, przeprowadzano ponad 120 projektów równocześnie. Jak twierdzi pracujący tam wtedy Gregory R. Gromov, w końcu doszło do przekroczenia pewnej intelektualnej masy krytycznej – i WWW pojawiło się niemal niczym efekt uboczny. Głównym celem miał być dostęp do dowolnych zasobów sieci z dowolnego komputera umieszczonego w dowolnym miejscu na świecie. Powstał język programowania HTML – rewolucyjny, wprowadzający system hipertekstowych łączy, odsyłających użytkownika z jednej strony na drugą. I to było to! Cała reszta – grafika, dźwięk, animacje – to tylko dodatki.

Pierwszy serwer WWW uruchomiono w CERN w listopadzie 1990. Stworzył go Tim Berners–Lee przy pomocy technologii programowania obiektowego NeXTSTEP Steve'a Jobsa – te nazwiska powinien zapamiętać nie tylko każdy interesujący się fizyka cząstek czy historią Apple'a. Pierwsze przeglądarki były (dziś jest to już przecież absolutnie nie do pomyślenia!) czysto tekstowe. Wszelkie ozdobniki dodano później, w chwili gdy WWW opuściło już zacisze laboratoriów i trafiło w ręce zwykłych użytkowników. W tym samym roku Paul Lindner i Mark P. McCahill z Uniwersytetu Minnesota opracowali Gophera – pierwszą ogólnodostępną przeglądarkę zasobów Netu, obsługiwaną przy pomocy myszy i nieco przypominającą (patrz zdjęcie) współczesne browsery FTP. Na kilka lat zawładnął on terminalami komputerowymi. Później jednak, gdy nadeszła kolejna (i ostatnia już – przynajmniej w tym tekście) rewolucja, odszedł do lamusa.

**Katalog główny Gopher w gopher.ptloma.edu**

Welcome to Floodgap Systems' official gopher server (** formerly gopher.ptloma.edu **), running since winter 1999.

We run Bucktooth 1.0a (public code release coming soon).

gopher.floodgap.com is an Apple Network Server 500 running AIX. Send questions on server maintenance to

gopher@floodgap.com

floodgap.com currently receives network connectivity from Point Loma Nazarene University, San Diego, Calif. ** No commercial operations are run from this machine **

Please note: this is not an official University system and runs no official University services. The contents of this server are in no way supported directly or otherwise by PLNU.

Katalog Getting started with gopher, software, more
Warning: DO NOT USE Internet Explorer to access Gophers!

Katalog All the gopher servers (that we know of)
(always updated)
Katalog Search Gopherspace with Veronica-2
(updated 11 January 2001)
Katalog New Gopher servers since 1999
(updated 29 November 2000)
Katalog Local files and libraries (not too useful for off-campus people)

Katalog Master gopher at University of Minnesota

Pierwszy serwer WWW uruchomiono w CERN w listopadzie 1990. Stworzył go Tim Berners–Lee przy pomocy technologii programowania obiektowego NeXTSTEP Steve'a Jobsa – te nazwiska powinien zapamiętać nie tylko każdy interesujący się fizyka cząstek czy historią Apple'a. Pierwsze przeglądarki były (dziś jest to już przecież absolutnie nie do pomyślenia!) czysto tekstowe. Wszelkie ozdobniki dodano później, w chwili gdy WWW opuściło już zacisze laboratoriów i trafiło w ręce zwykłych użytkowników. W tym samym roku Paul Lindner i Mark P. McCahill z Uniwersytetu Minnesota opracowali Gophera – pierwszą ogólnodostępną przeglądarkę zasobów Netu, obsługiwaną przy pomocy myszy i nieco przypominającą (patrz zdjęcie) współczesne browsery FTP. Na

Oto bowiem w roku 1993 Marc Andreessen (wówczas student Uniwersytetu Illinois) stworzył graficzną przeglądarkę WWW MOSAIC. W ciągu następnych kilku lat przekształciła się ona w NETSCAPE, a Internet przyjął znaną nam do dzisiaj twarz. Później, co prawda, przyszedł „zły wilk" Gates i jego INTERNET EXPLORER zjadł Czerwonego Kapturka, ale to już zupełnie inna historia.

**Pooh**

# Pułapka wi

Człowiek potrzebuje miejsca, w którym by mógł odpocząć od trosk życia codziennego – od swych kłopotów sercowych, zawodowych czy innych nieprzyjemności związanych z egzystencją na tym parszywym świecie. Nowe tysiąclecie rozwija się bardzo niesympatycznie. Po udanym sylwestrze i hulaszczych zabawach trzeba było powrócić do normalnego trybu życia. I nagle coś się skończyło. Dookoła pojawiła się masa nieżyczliwych ludzi, którzy kombinują tylko, jakby tu wbić Ci szpilę. W szkole zaczyna się coś psuć, zawalasz kolejny egzamin, tracisz pracę, rzuca Cię dziewczyna/chłopak, nie masz pieniędzy na przyjemności, Twoje ciało mówi, że ma Cię dość. Wielu ludzi doświadcza tego typu dolegliwości. To dopiero początek roku, a w umysłach ludzi już rodzi się myśl, że chyba nie może już być gorzej. Los nie jest litościwy i z całą pewnością prędzej czy później boleśnie przypomni o swym złośliwym charakterze. Jak rozwiązać swoje problemy lub chociażby nauczyć się z nimi żyć? Wiele osób zaciska zęby i przeczekuje ciężkie dni, inni oddają się używkom lub postanawiają ukrócić swój pełen bólu żywot. W naszym kraju większość ludzi z problemami nie bierze pod uwagę możliwości skontaktowania się z psychologiem, większość sama sobie radzi, inni uciekają w wirtualną rzeczywistość. W miejsce, w którym są kimś innym, lepszym czy gorszym – po prostu innym, panem własnego losu. Z nieśmiałych milczków zmieniają się w rozgadanych wesołków.

## CYBERTERAPIA

Świat wirtualny, chleb powszedni pewnej grupki Polaków, to właśnie Internet. „Przełączając" się w wymiar cyberinformacji, odcinamy się od rzeczywistości. Bo tu nie są już ważne problemy życiowe. Wystarczy połączyć się z serwerem ICQ, mIRC, Usenetem czy chociażby odebrać pocztę elektroniczną, by stać się osobą, którą na co dzień nie jesteśmy, a którą podświadomie czy świadomie chcielibyśmy być. Schemat jest prosty – fakt, że Twój odbiorca Cię nie widzi i nie zna, dodaje odwagi. Z nikim nie stoisz twarzą w twarz i nikt nie będzie w stanie zorientować się, co czujesz. Strach, pewność siebie, chęć wyzwolenia skrywanych uczuć – wszystko jest dozwolone. Zazwyczaj w Sieci stajemy się kimś całkowicie odmiennym, niż jesteśmy na co dzień. Ucieczka w taką rzeczywistość ma tyle pozytywnych stron, co negatywnych. W pewnym momencie zacierają się granicę pomiędzy życiem a Internetem i wówczas faktycznie można rozwiązać wiele swoich problemów. Może to jednak przysporzyć cała masę innych, zupełnie niepotrzebnych kłopotów. Internet to lekarstwo na choroby cywilizacji przyszłości. Oczywiście, nie można uogólniać. W takim przypadku Internet musiałby być postrzegany jako zbiorowisko ludzi z problemami, kółko terapeutyczne, a to bzdura! Wiele osób po prostu bawi się wchodząc do tego świata, oddając się rozrywkom i pieszczeniu swego dobrego samopoczucia. Mimo to w 1998 roku amerykańscy naukowcy odkryli, że co szósty Amerykanin, który uczęszczał do psychologa, zrezygnował z takich wizyt na rzecz kafejek internetowych. Czy tego chcemy, czy też nie, to Internet kreuje naszą osobowość. Czy się tylko bawimy, czy szukamy zrozumienia lub przyjaciela, to w mniejszym lub większym stopniu rozwijamy się i powiększamy swoją wiedzę – niekoniecznie na tematy, które są nam niezbędne do przetrwania.

## UWAGA NA CYBERAPOKALIPSĘ!

Jednak most łączący obydwa te światy jest bardzo słaby i w każdej chwili może runąć. Już sam fakt, że Internet powstał dla potrzeb Pentagonu, powinien nam dać do myślenia. Producenci filmowi i autorzy książek często ostrzegają przed możliwościami rozwoju wirtualnej rzeczywistości. „Matrix" jest tego najlepszym przykładem. W tym filmie gwałtowny rozwój technologiczny spowodował rozwój robotyki i sztucznej inteligencji, powstanie androidów i robotów, które miały służyć ludzkości. W pewnym momencie SI wyrwała się spod kontroli i zwróciła przeciwko człowiekowi. Nastąpiło zniewolenie ludzkości, która zaczęła być hodowania w nieświadomości jak rośliny. Wszyscy wiemy, o co chodzi – pobieranie energii witalnej z organizmu człowieka w celu ładowania baterii robotów. W tym celu stworzony został wirtualny świat z końca lat 90., do którego podłączono świadomość wszystkich „baleryjek". Człowiek żył w tym więzieniu nieświadomie przez dziesiątki lat, aż wreszcie pojawił się ktoś, kto odkrył prawdę.

Podobny schemat możemy zaobserwować w „13. piętrze", w którym grupa naukowców tworzy symulację świata lat 30. Okazuje się, że świat rzeczywisty wcale nim nie jest oraz że sztuczny świat stworzył kolejny sztuczny świat. O ile w filmie „Matrix" ludzie byli więzieni przez maszyny, o tyle tu chodzi o sztuczną inteligencję (bo inaczej nie można nazwać osobników żyjących w symulacji). Tym razem próbuje się nam dać do zrozumienia, że każda SI może zapragnąć żyć i rozwijać się samodzielnie oraz że niemożliwe jest jej całkowite ujarzmienie.

Wreszcie „Harsh Realm". Nowy serial Chrisa Cartera, autora „Archiwum X". Serial ten opowiada o wirtualnym świecie, który z początku miał pomóc ludzkości w rozwiązywaniu problemów militarnych. Armie wszystkich państw miały rozwiązywać swoje wojskowe waśnie w rzeczywistości wirtualnej. Niestety, w bliżej nieokreślony sposob „gra" została przeprogramowana, a wszyscy podłączeni do niej ludzie znaleźli się w pułapce. Pentagon wysyla swego śmiałka. Musi on zlikwidować wirtualny odpowiednik człowieka, który jest odpowiedzialny za zmianę konfiguracji programu. Oczywiście coś wychodzi źle i... Carter otwiera przed nami wrota swojej wyobraźni. „Harsh Realm" (po polsku „Rzykowna Gra" – jest nadawana przez Polsat w soboty późnym wieczorem) jest idealnym przykładem tego, czym grozi powstanie wirtualnej rzeczywistości. W przeciwieństwie do filmu „Matrix" w tym przypadku winni są ludzie.

## APOKALIPSA

Scenariusz podobny do oferowanego przez „Matrix", w którym roboty wydostają się spod ludzkiej kontroli, jest jeszcze bardzo odległy od rzeczywistości, ale nie można wykluczać, że w przeciągu najbliższych dziesięciu lat nie dojdzie do gwałtownego rozwoju technologicznego. A powinniście wiedzieć, jakie osiągnięcia w tej dziedzinie ma dr William Ditto. Z neuronów pijawek udało mu się stworzyć sztuczny mózg, który przejawia ubogie oznaki inteligencji. Cóż – nauka ciągle się rozwija i nie można wykluczać możliwości przełomu w tej dziedzinie. W ciągu najbliższych lat nie grozi nam więc zniewolenie przez maszyny, chociaż z drugiej strony problem ten mógłby pozornie dotyczyć komputerów i Internetu, bez których większość ludzi nie może się dzisiaj obejść.

# cybernet

# rtualnej rzeczywistości

***Internet i wiążące się z nim zagadnienia wirtualnej rzeczywistości to zjawiska, które mają coraz większy wpływ na nasze życie. Niby jest to świat naszych marzeń, ale czy naprawdę w tym wyimaginowanym świecie aby na pewno jesteśmy bezpieczni?***

Jeśli cyberapokalipsa miałaby nastąpić w przeciągu najbliższych dziesięciu lat, to odbyłaby się na jednej z trzech płaszczyzn: militarnej, społecznej lub kulturowej. W pierwszym przypadku można założyć, że scenariusz Cartera jest jak najbardziej wiarygodny. Stworzono by wirtualne odzwierciedlenie Ziemi, na której armie świata toczyłyby ze sobą boje. Rozwój militarny nie ogranicza się jedynie do prób stworzenia nowoczesnych rodzajów broni. Oprócz tego znane są próby stworzenia aparatury zdolnej do kontrolowania ludzkiego umysłu i wiele, wiele innych. Wszak Internet ze zwykłej sieci przeznaczonej tylko dla amerykańskiej armii przekształcił się globalną sieć informacyjną, bez której dziś nie jesteśmy w stanie przetrwać dnia. Stał się wirtualną rzeczywistością, która już wgryzła się w styl życia Ziemian.

W drugim – społecznym – przypadku stworzenie prawdziwej WR jest o wiele bardziej poważnym przedsięwzięciem i znając pomysłowość naukowców, można domniemywać, że prędzej czy później dojdzie do jej powstania i – co gorsza – upowszechnienia. A kiedy człowiek jest podłączony do tego typu maszyny, w odpowiedni sposób można wpłynąć na jego umysł. W końcu, podłączamy nasz mózg do komputera, który musi być w globalnej sieci. W ten sposób można odpowiednio nakierować człowieka na konkretne rzeczy – pamiętacie aferę z przekazem podprogowym? Tutaj można by znacznie bardziej efektownie wykorzystać ten pomysł. Podłączacie się do WR, by sprawdzić, co się dzieje na świecie, a nasza redakcja w sprytny sposób przekazuje prosto do Waszego mózgu trzy słowa: „Kup Secret Service". 100% skuteczności! Nakład rozchodzi się w rekordowym tempie. Ludzie chcą więcej! Tego typu technologia, wykorzystana w nieodpowiedni sposób, może nas zmienić w lemingi, które będą wykonywać polecenia „odpowiednich" ludzi.

Pozostaje jeszcze aspekt kulturowy, ściśle wiążący się ze społecznym. Rozpowszechnienie Internetu oraz Wirtualnej Rzeczywistości zaowocowałoby jeszcze bardziej gwałtownym spadkiem zainteresowania nowych pokoleń kulturą i sztuką. Pogłębianie wiedzy odbywałoby się poprzez I-net i WR – począwszy od podłączenia się i chodzenia do wirtualnej szkoły, a na zabawie z kolegami skończywszy. Nikt nie ruszałby się z domu. Wszystko odbywałoby się za pośrednictwem komputera. Człowiek nie potrafiłby sobie poradzić w rzeczywistym świecie. Nie umiałby przetrwać. Czułby się jak dzisiejszy mieszkaniec kilkumilionowej metropolii w samym środku afrykańskiej dżungli. Powstałby nowy typ człowieka – leżący, tyjący i rozwijający swój umysł w zakresie ściśle tematycznym. Co gorsze – koniec z reprodukcją – na co komu prawdziwy seks, skoro podobnych (jeśli nie lepszych) doznań będzie można doświadczyć dzięki rzeczywistości wirtualnej? Niemożliwe? A może jednak?

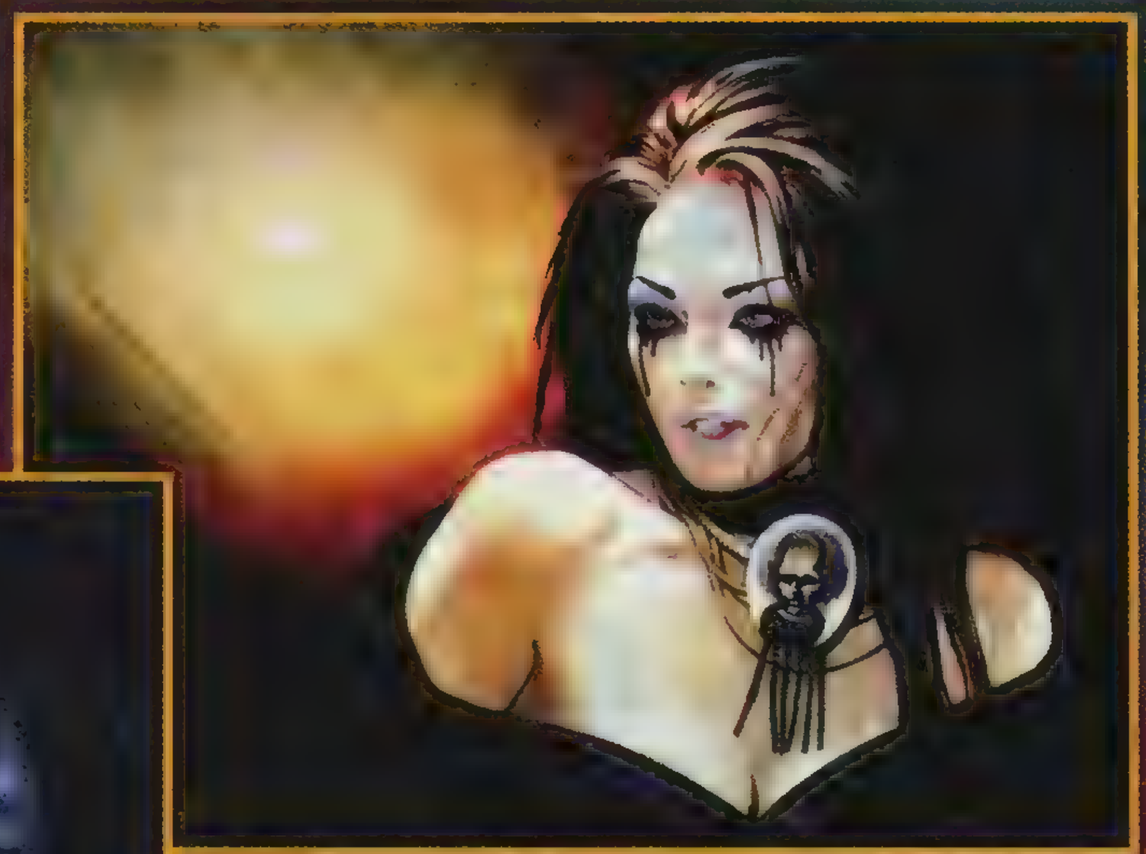
### ŚWIAT W NIEBEZPIECZEŃSTWIE?!

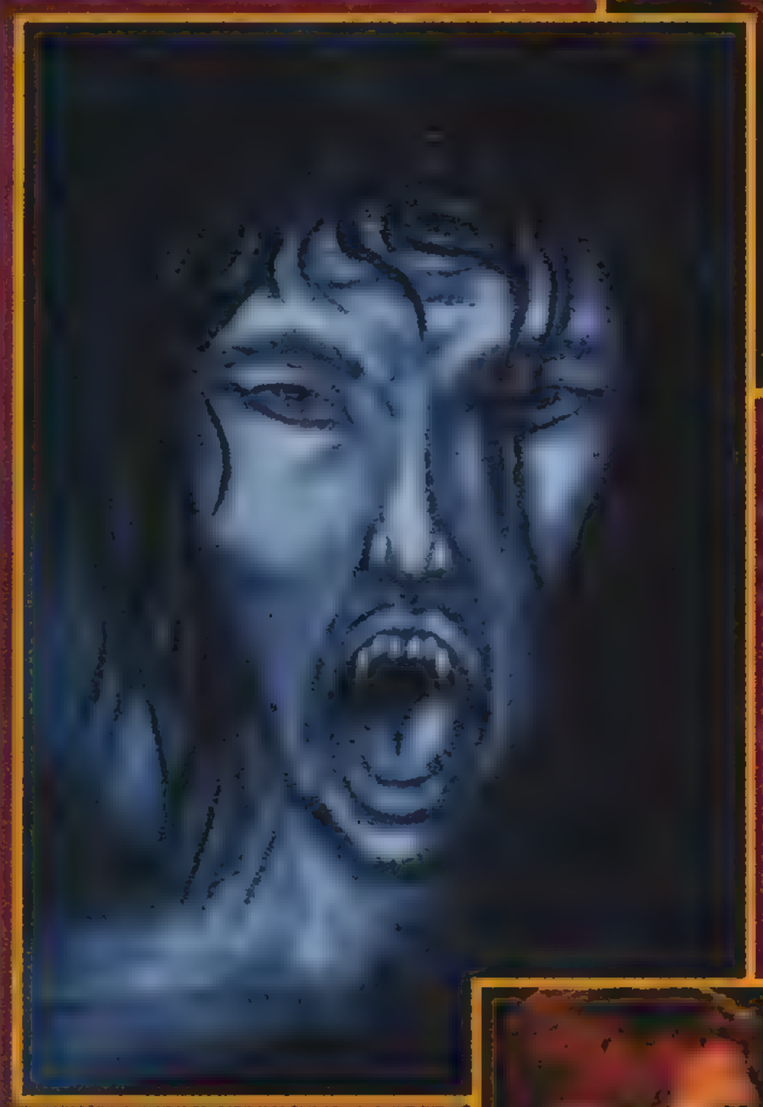
Powstanie i upowszechnienie Wirtualnej Rzeczywistości, która zapewne będzie ściśle powiązana z Internetem, może doprowadzić do apokalipsy. Militarny aspekt problemu nie jest tak straszny w porównaniu z kulturowo-społecznym. Ludzie, których WR rozleniwiłaby do granic możliwości, w ogóle nie ruszaliby się z domu. Jedynie szybkie przerwy na zjedzenie czegoś powodowałaby oderwanie się od „rzeczywistości". Brak kopulowania sprawiłby, że z początku zniknąłby problem przeludnienia naszego globu, jednak bardzo szybko okazałoby się, że przeszliśmy ze skrajności w skrajność. Wirtualna Rzeczywistość może być postrzegana jako hurraoptymistyczna wizja, która zapewni nam bezpieczną i ciekawą przyszłość. A co jeśli doprowadzi do autodestrukcji rodzaju ludzkiego? Może zbyt czarno to wszystko widzę, jednak jeśli rozejrzeć się dookoła, to można zobaczyć całą masę ludzi z problemami, którzy chętnie uciekliby w wirtualną rzeczywistość. A kiedy okaże się, że sztuczny świat jest lepszy od rzeczywistego, wtedy powstanie pytanie – wyjść czy pozostać jeszcze trochę? Co jeśli te „trochę" zmieni się w wieczność? Wtedy będziemy mieli do czynienia z poważnym problemem. Internet jest lekarstwem. WR będzie biletem do raju. Sami pomyślcie, czy w chwilach przygnębiania nie ucieklibyście w świat bez problemów? Może to być uruchomienie jakiejś fajnej gry, włączenie telewizora, podłączenie się do Internetu lub... do Wirtualnej Rzeczywistości. Matrix will have you! Sooner or later!

***Nefliqus***

# Wam

Strach przed wampirami towarzyszy ludzkości od wieków i równie długo stanowi wspaniałą pożywkę dla mediów kultury popularnej – czy to wiejskiej zabawy pańszczyźnianych chłopków, czy wysublimowanego RPG-a miłośników LaVeya. Czy jednak strach ten rzeczywiście nie ma podstaw?





### WAMPIRYZM A ANEMIA I PORFIRIA

Charakterystyczny wygląd i zachowanie wampira: bladość, unikanie światła, zniekształcenia skóry twarzy, połączone z bezsennością, halucynacjami i paranoją to obraz kliniczny nie leczonej porfirii. Dawniej nie znano tej choroby i uważano, że w grę wchodzą siły nieczyste. Teraz wiemy już, jakie są jej główne mechanizmy i jak można jej zapobiegać.

Porfirie to grupa chorób, w których dochodzi do zaburzeń metabolizmu porfiryn, związków chemicznych występujących w większości komórek organizmów żywych. W połączeniu z metalami stają się one źródłem ważnych związków: chlorofilu w częściach zielonych roślin czy hemu w krwi zwierząt. Są też włączone w proces oddychania wewnątrzkomórkowego, przebiegającego w mitochondriach – maleńkich „narządach" (organellach) komórki, będących czymś w rodzaju mikroskopijnej elektrowni. W porfirii mamy do czynienia z zakłóceniami produkcji porfiryn i ich nieprawidłowym nagromadzeniem. „Usterki" polegają na wadliwej pracy enzymów – cząsteczek białka uczestniczących w przemianach substancji chemicznych, w tym oczywiście porfiryn.

### CZARODZIEJSKI PIERŚCIEŃ

Aby zrozumieć istotę porfirii, musimy poznać nieco danych biochemicznych. Podstawową „cegiełką" w syntezie (tworzeniu) porfiryn jest kwas delta-aminolewulinowy. Jego dwie cząsteczki łączą się w pierścień pirolowy, zwany porfobilinogenem (PBG). Cztery z takich pierścieni tworzą podstawę struktury wszystkich porfiryn – protoporfirynogen, który jest prekursorem wspomnianego już hemu. Dzięki swojej unikalnej budowie protoporfirynogen jest w stanie „uwięzić" w swoim centrum cząsteczkę żelaza reagującą z tlenem. Powstaje więc hem, który w połączeniu z globiną (białkiem) tworzy czerwony barwnik krwi – hemoglobinę. Protoporfirynogen nie jest jednorodny, w organizmie może powstać wiele jego odmian (izomerów). Te zaś podlegają dalszym przemianom, tworząc całkiem sporą rodzinę porfiryn. Większość z nich nie jest nam do niczego potrzebna, są niszczone bądź usuwane z organizmu zaraz po utworzeniu. W każdym z tych procesów uczestniczą enzymy. Zaburzenia ich stężenia bądź czynności wywołują porfirię. Ale ponieważ struktura enzymów jest zakodowana w DNA, to tu właśnie leży główna przyczyna tej i innych chorób metabolizmu. Porfirie są więc zaburzeniami uwarunkowanymi genetycznie, choć nie zawsze dziedzicznymi. Czasami, aby wywołać ich objawy, muszą pojawić się dodatkowe czynniki obciążające: leki (barbiturany, sulfonamidy), zakażenia wirusowe (wirusowe zapalenie wątroby typu C) czy nadmiar żelaza lub ołowiu w organizmie.

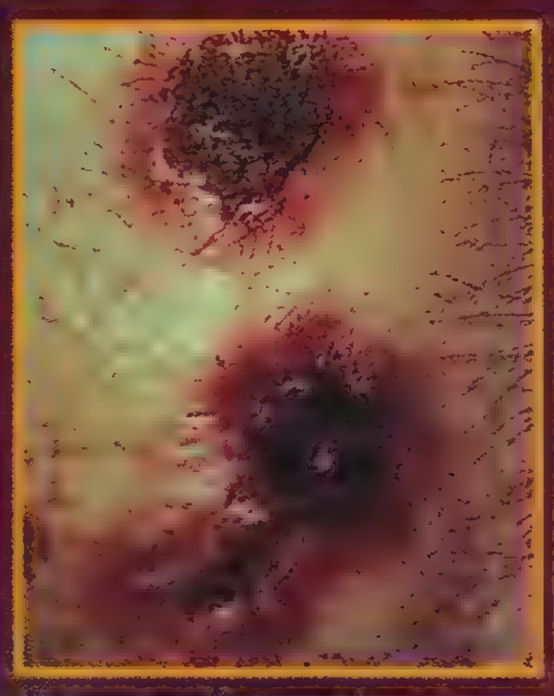
### PRZEBIEG I OBJAWY PORFIRII

Osoby chore na porfirię powinny prowadzić aktywne życie, jedynie z niewielką ilością ograniczeń. I zdecydowana większość ma na to szansę, gdyż u wielu choroba przebiega bezobjawowo, skrycie. Są jedynie nosicielami nieprawidłowego genu i przy braku czynników wywołujących mogą w ogóle nie zachorować. U innych, co prawda, występują objawy, ale są przedzielone długimi okresami remisji (czyli ustąpieniem na jakiś czas choroby). Bardzo niewielu pacjentów odczuwa ciężkie i nasilone dolegliwości, trwające właściwie bez przerwy. W sporadycznych wypadkach taki przebieg porfirii może doprowadzić do zgonu.

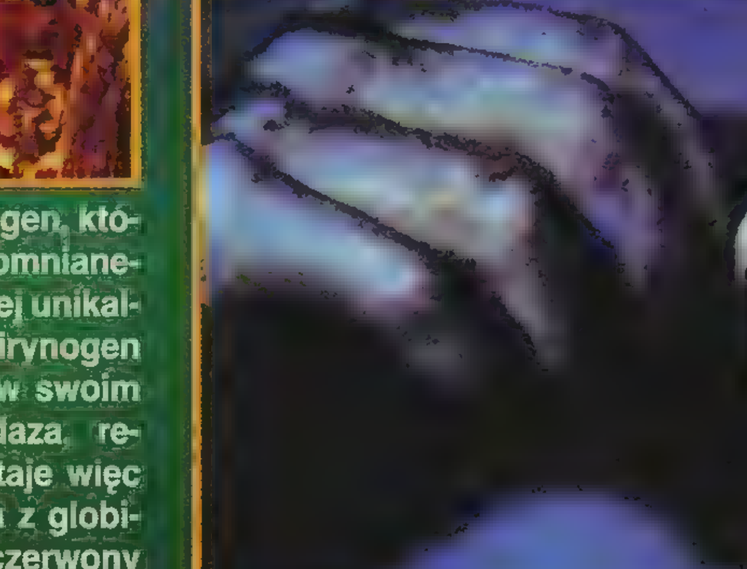
Objawy porfirii zależą od specyficznego związku, który organizm produkuje w nadmiarze. Niektóre mają tendencję do „atakowania" układu nerwowego. W ostrej porfirii przerywanej taka skłonność jest przyczyną bólu brzucha, który łatwo można pomylić z zapaleniem wyrostka robaczkowego. Pojawiają się także problemy ze strony psychiki:

– lęk – człowiek przestraszony ma tendencję do ciągłego przebywania w domu, a nawet jeśli z niego wychodzi, to prawie nigdy nie wypuszcza się na rozległe przestrzenie. Skojarzenie z „hrabią", który cały dzień spędzał zamknięty w swym ponurym zamczysku, a poruszał się jedynie tak, by cały czas pozostawać w cieniu, nasuwa się samo przez się.

– bezsenność – wampiry – ludzie nocy.



*Tajemnicze ślady po ukąszeniu wampira – pęcherzyca zwykła*



*Długie kły, charakterystyczna cecha wampirów, mogą być efektem np. dysplazji ektodermalnej*

*Mięśnie trupa zaciskają się, powodując najeżenie się włosów, a skóra w okolicach paznokci i zębów kurczy się – wyglądają więc one na dłuższe*

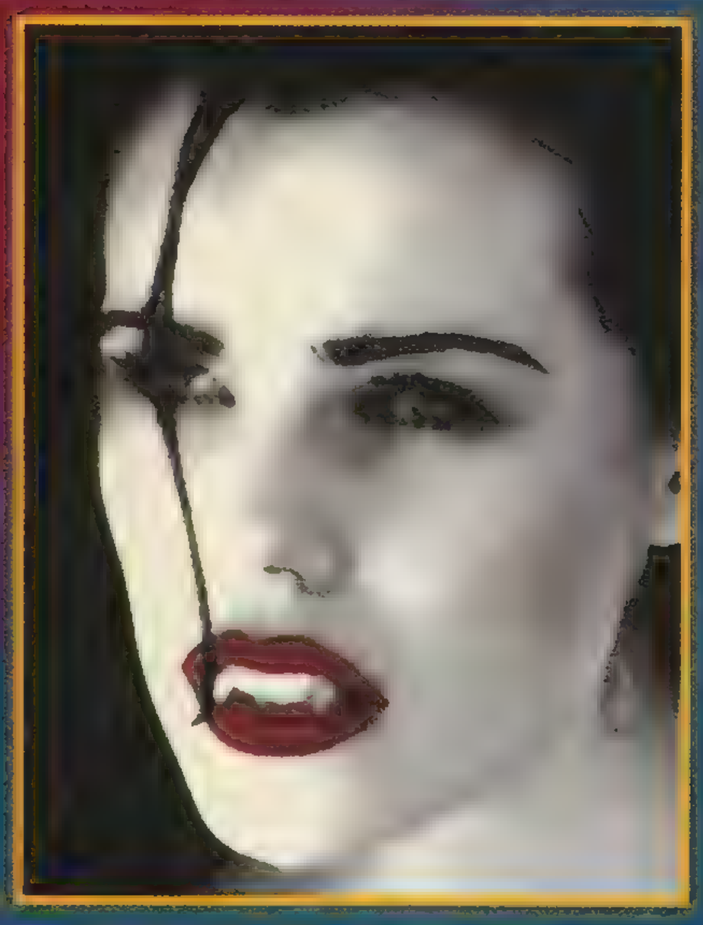
# Wampir legenda

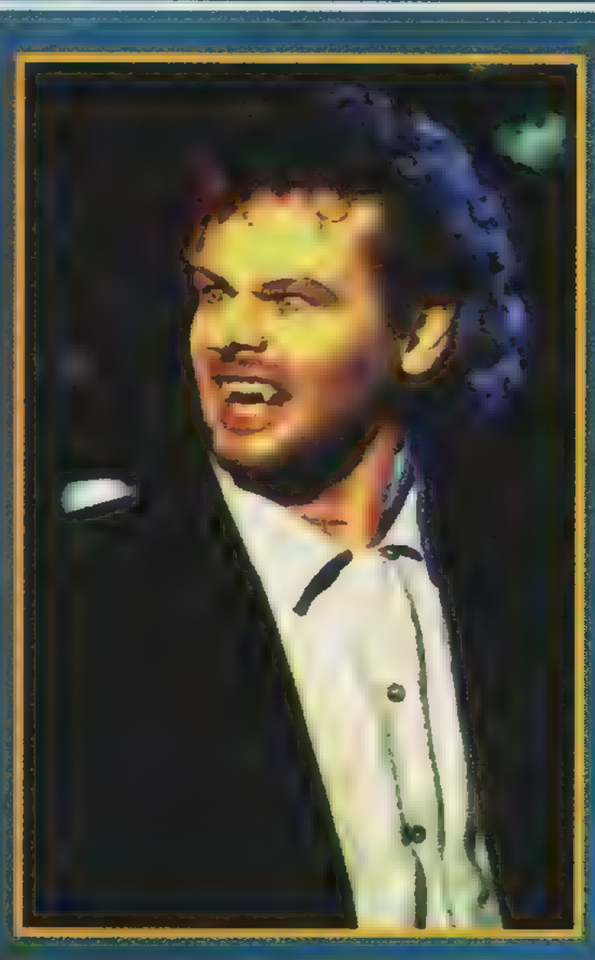
***Miesiąc temu przybliżyliśmy Wam postać wampira w wersji, jaką przedstawiają podania ludowe, legendy i literatura (nie zawsze piękna). Dziś przyszedł czas, by wysłuchać tego, co do powiedzenia mają historycy i lekarze.***

– pobudzenie – czyli stan wyostrzenia zmysłów i zwiększenia prawdopodobieństwa wystąpienia reakcji odruchowej, co w połączeniu z lękiem może doprowadzić do ataku wywołanego niewielkim nawet bodźcem (np. szybkim ruchem ręki na granicy pola widzenia) – powstaje nam wampir krwiopijca.

– splątanie i halucynacje (AAAAAAAAA!!! Nie mam odbicia w lustrze!!!).

Ze strony układu nerwowego możemy również mieć inne objawy: uczucie słabości kończyn, inne dziwne odczucia („przechodzenie prądu" albo „mrówki"), utratę czucia (jestem martwy!!!). Jeśli choroba dotyczy układu autonomicznego (kierującego pracą narządów wewnętrznych), pojawia się wysokie ciśnienie krwi (a więc i krwawienie z otworów ciała – przede wszystkim nosa i dziąseł; czy widząc w nocy „skradającego się" w cieniu osobnika z zakrwawioną twarzą, nie pomyślelibyście, że niedawno coś spożywał?), nadmierne pocenie się („i całe pomieszczenie wypełniło się jego przerażającą wonią"), szybkie bicie serca, zaparcia i zatrzymanie moczu.





Inna bardzo ważna grupa objawów ma związek z faktem, że pierścień porfirynowy gromadzi energię, która pochodzi ze światła – szczególnie ultrafioletowego. Oczywiście, dzieje się tak głównie przy narażeniu na światło słoneczne. Przy ostrym przebiegu choroby może to doprowadzić nawet do oparzeń z rumieniem i pęcherzami. Stąd mit o istocie, którą zabijały promienie słoneczne. W przewlekłej porfirii spotykamy bliznowacenie, wypadanie włosów lub – rzadziej – ich nadmierny wzrost, pogrubienie skóry w miejscach narażonych na światło. Czyli – w skrócie – trupi wygląd. Oprócz światła czynnikami wywołującymi objawy porfirii są: stres, niektóre leki, alkohol, a nawet niewielka głodówka.

Czasami symptomy tej choroby pojawiają się zaraz po urodzeniu, jednak najczęściej spotykamy je u nastolatków i tzw. „młodych dorosłych". Ten wiek sprzyja bujnej wyobraźni. A jeśli zostanie ona dodatkowo pobudowana przez żądnego krwi „duchownego", który wszędzie szuka diabła... To rodzą się opowieści o stworach przychodzących w nocy i pijących krew! Pamiętajmy też o towarzyszących chorym halucynacjach.

Tyle o wampirach mówi nauka. Porfiria na pewno jest straszną chorobą, a jej objawy sprawiają, że chory zaczyna przypominać wampira z legend. Ale nie wyjaśnia do końca, czy te krwiożercze żywe trupy istnieją naprawdę. Na wszelki wypadek pragniemy więc Wam zaoferować superhiperodstraszasz w promocyjnej cenie 19,95 za kg!

**Ator**

## DRACULA ISTNIAŁ NAPRAWDĘ!

*Prawdziwy Dracula żył w XV w. i był księciem Wołoszczyzny – górskiej krainy graniczącej z Transylwanią. Na zachowanych z tych czasów obrazach i drzeworytach widać jego potężne wąsy, ostry nos i wielkie oczy. Przy chrzcie nadano mu imię Vlad, lecz przezywano go Draculą ze względu na godło rodowe, którym był smok – inaczej „dracul"; tak się składa, że znaczy to również „diabeł". W młodości Dracula przetrzymywany był jako zakładnik przez Turków, od których nauczył się okrutnego sposobu zadawania śmierci przez wbijanie na pal. Polega to na przebijaniu ciała ludzkiego drewnianym lub metalowym prętem, który zostaje następnie umocowany w ziemi (szczegóły u Sienkiewicza – przyp. red.). Ofiara umiera w okropnym cierpieniu. W 1448 r., prawdopodobnie w wieku osiemnastu lat, Vlad został osadzony przez Turków na wołoskim tronie, lecz już po dwóch miesiącach panowania zbiegł do chrześcijańskiego klasztoru. Gdy Konstantynopol – wielka stolica chrześcijaństwa – dostał się pod panowanie tureckie (1456 r.), Vlad powrócił na swój dziedziczny tron i rozpoczął czteroletnie rządy niezwykle wymyślnego terroru. Pewnego razu bez żadnych widocznych powodów zrobił najazd na przyjazne miasto, zabijając i torturując 10 tys. swych poddanych. Wielu z nich zginęło na palu. Pewnego razu emisariusze z tureckiego dworu ośmielili się wystąpić w turbanach – rozkazał przybić im te nakrycia głowy gwoździami do czaszek. Mimo swego barbarzyństwa w całej chrześcijańskiej Europie zdobył jednak sławę dzielnego wojownika. A to dlatego, że zdołał odzyskać twierdze położone wzdłuż Dunaju i doprowadził swe wojska niemal do wybrzeży Morza Czarnego. Gdy szczęście odwróciło się od księcia, a jego armie zostały zmuszone do odwrotu, zamierzał jakoby zbiec do Turków, dlatego też węgierski król Maciej Korwin w trybie natychmiastowym skazał Draculę na 12 lat więzienia. Podczas pobytu w więzieniu nasz bohater zaprzyjaźnił się ze strażnikami, a o zaopatrywali go w różne małe zwierzątka, które on dla przyjemności wbijał na pal. Został zwolniony z więzienia w 1474 r., a dwa lata później próbował „objąć posadę" króla Wołoszy, lecz już po dwóch miesiącach panowania zginął w bitwie z Turkami. Miał 45 lat. Jego głowa została odcięta, zakonserwowana w miodzie i jako trofeum dostarczona sułtanowi.*

NOWA!!!

# Prenumerata Secret Service CD

**Cena rocznej prenumeraty**

**125.⁹⁰ zł**

**2 numery GRATIS!**

# Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując material do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER–ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Baldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko–japoński słownik Sailor–Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

**416 stron za 19.⁹⁰**

**+ 4.⁶⁰ koszty wysyłki = 24.⁵⁰**

***Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124***

# Prenumerata

## Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE i SECRET SERVICE CD

można zaprenumerować na **rok**

*Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.*

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

**Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.**

# Prenumerata Secret Service

**Cena rocznej prenumeraty**

**79.⁰⁰ zł**

**1 numer GRATIS!**

# Kompendia Wiedzy

## Zasady zamawiania:

*Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.*

*Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.*

| | |
|---|---|
| **KOMPENDIUM 1 BIS** | **– 11,90 + 4,30 = 16,20** |
| **KOMPENDIUM 2** | **– 11,90 + 4,30 = 16,20** |
| **KOMPENDIUM 3** | **– 13,90 + 4,30 = 18,20** |
| **TRYLOGIA** | **– 33,50 + 5,70 = 39,20** |
| **KOMPENDIUM 4** | **– 19,90 + 4,60 = 24,50** |

**W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90**

# Archiwalia

## Zasady zamawiania:

*Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.*

*Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.*

*Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

## PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

| | |
|---|---|
| 1 szt. – 1,90 | 6 szt. – 4,50 |
| od 2 do 3 szt. – 2,60 | od 7 do 9 szt. – 5,40 |
| od 4 do 5 szt. – 3,50 | |

**Przekazy prosimy kierować pod adresem:**

**SECRET SERVICE**
**00-800 Warszawa 66**
**skr. poczt. 21**

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NEO'02 3.50 zł | NEO'03 3.50 zł | NEO'04 3.50 zł | NEO'05 3.90 zł | NEO'06 3.90 zł | NEO'07 3.90 zł | NEO'08 3.90 zł | NEO'09 3.90 zł | NEO'010 3.90 zł | NEO'11 3.90 zł | NEO'12 4.50 zł |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NEO'13 4.50 zł | NEO'14 4.50 zł | NEO'15 4.50 zł | NEO'16 4.50 zł | NEO'17 4.50 zł | NEO'18 4.50 zł | NEO'19 4.50 zł | NEO'20 4.50 zł | NEO'21 4.50 zł | NEO'22 4.50 zł | NEO'23 4.50 zł |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NSS'68 5.00 zł | NSS'69 5.00 zł | NSS'70 5.00 zł | NSS'71 5.00 zł | NSS'72 5.00 zł | NSS'73 5.00 zł | NSS'74 5.00 zł | NSS'75 5.00 zł | NSS'76 5.00 zł | NSS'77 5.00 zł | NSS'78 5.00 zł |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NSS'79 5.00 zł | NSS'80 5.00 zł | NSS'81 5.00 zł | NSS'82 5.00 zł | NSS'83 5.00 zł | NSS'84 5.00 zł | NSS'85 5.50 zł | SS'86 6.00 zł | SSCD'86 12.00 zł | SS'87 6.00 zł | SSCD'87 12.00 zł |

**Upgrade dotychczasowej prenumeraty do wersji SS CD**

***Liczba pozostałych numerów w należnej ci prenumeracie x 6 zł***

**w przypadku wątpliwości prosimy o kontakt pn-pt 9.00-16.00 telefoniczny (0-22)624-91-47, lub e-mail prenumerata@ssonline.com.pl**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

**To są kupony do zamawiania!**
**(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)**
**Wytnij lub zrób kserokopię**

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 89**

## PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **SECRET SERVICE**

## ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 |
| 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Zamawiam następujące numery **SS CD:**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 86 | 87 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Zamawiam nast. numery **NEO:**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 89**

## PRODUKTY FIRMOWE

**KOSZULKI**

| | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 3 | — | ☐ | — | — |
| 7 | — | ☐ | — | — |
| 9 | — | ☐ | ☐ | — |
| 10 | ☐ | ☐ | ☐ | — |
| 14 | — | ☐ | ☐ | — |
| 18 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 19 | ☐ | — | — | ☐ |
| 20 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**BLUZY**

| | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 11 | — | — | — | — |
| 15 | ☐ | ☐ | — | — |
| 17 | — | — | — | — |
| 21 | ☐ | ☐ | — | ☐ |

**PLECAK**

23 Plecak czarny —
24 Plecak szary ☐

**INNE**

12 Torba ☐

**Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 89**

## KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
**11.90 + 4.30 = 16.20**

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
**11.90 + 4.30 = 16.20**

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
**13.90 + 4.30 = 18.20**

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
**19.90 + 4.60 = 24.50**

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
**K1 + K2 + K3** ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ____

**Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

# Produkty firmowe

**Kto pierwszy ten lepszy!**
**Nie bądź sęp i kup dziecku plecak**

## Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS

**74.40** *Cena zawiera koszt przesyłki*

## Torba „KONSOLÓWKA"

**56.50**

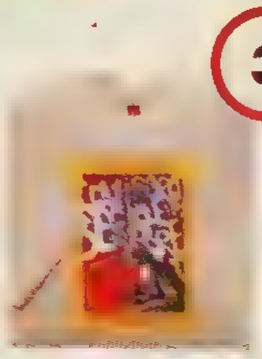
## Bluzy

SUPER CENA

**39.90** ~~62.50~~

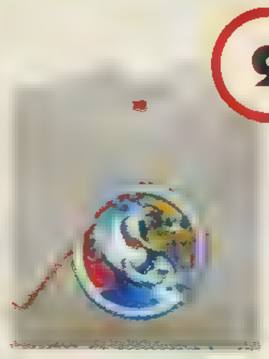
**109.90**

## Bawełniane T-shirty




**19.90**

**19.90**




**29.90**

**42.00**

SUPER CENA

**19.90** ~~42.00~~

**44.90**

**44.90**

**44.90**

**Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!**

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.

**ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3, pokój nr 7 (parter)**

**W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.**

# MULTISERWIS II

## ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

## TEL/FAX. (0-22) 631-42-24

pon-pt w godz. 11-18

## KOMPUTERY PC

**Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!***

**Możesz *wymienić stary komputer na nowy* - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.**

*Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.*

### ZESTAW KOMPUTEROWY:

**INTEL PENTIUM III 733 Mhz CELERON A +128C**
**PŁ.GŁ. BX 233-1400 Mhz ATX ATA/66 FSB 133**
**64 MB DIMM 133 Mhz, HDD 10 GB ATA/100**
**CD-ROM 52x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P**
**OBUDOWA MIDI TOWER ATX, FDD 1,44 MB**
**KLAWIATURA zg. z WIN 98', MYSZ**
**SVGA 8MB AGP**

**CENA - 1900 zł**

| RATY : | ZESTAW KOMP.+ | MONITOR 15" SAMTRON 55E |
|---|---|---|
| PIERWSZA WPŁATA (10%) - | 190 zł + | 70,00 zł = 260,00 zł |
| RATA MIESIĘCZNA | | |
| - NA 12 M-CY | 179,20 zł + | 58,29 zł = 237,49 zł |
| - NA 18 M-CY | 129,74 zł + | 42,38 zł = 172,12 zł |
| - NA 24 M-CE | 104,82 zł + | 34,37 zł = 139,19 zł |
| WYMAGANE DOKUMENTY: | ZASW. Z PRACY O DOCH., DOWÓD OS.; II DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 10% I WPŁATY | |

DOPŁATA DO STANDARDU i815e ( AGPx4 , FSB 133 Mhz, ATA/100 ) - 130 zł

### ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

*ZAMIANA PROCESORA NA:*

| | |
|---|---|
| *INTEL PENTIUM III 766 Mhz CELERON 128c* | *150* |
| *INTEL PENTIUM III 800 Mhz CELERON 128c* | *190* |
| *INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c* | *250* |
| *INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c* | *280* |
| *INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz* | *310* |
| *INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c 133 Mhz* | *450* |
| *INTEL PENTIUM III 866 Mhz 256c 133 Mhz* | *580* |
| *INTEL PENTIUM III 933 Mhz 256c 133 Mhz* | *780* |
| *INTEL PENTIUM III 1000 Mhz 256c 133 Mhz* | *870* |

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

| | |
|---|---|
| DO SDRAM 128 MB (DIMM) | 100 |
| DO SDRAM 256 MB (DIMM) | 250 |

CD-ROM DOPŁATY:
LG DVD 12x/40x 190

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

| | |
|---|---|
| HDD 20400 MB ULTRA ATA/100 | 60 |
| HDD 30000 MB ULTRA ATA/100 | 130 |
| HDD 40800 MB ULTRA ATA/100 | 190 |

## MODERNIZACJE

*Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:*
*-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów*
*Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.*

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR CELERON 733 128c
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66 AGPx4
+ 64 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1070 zł

PROCESOR CELERON 733 128c
+ PŁ. GŁ. i815E 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA/100 AGPx4
+ 64 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1200 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 10.III.2001

**!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.**

*MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY*

**POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE**

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

### MONITORY

14" MONO ARCUS
9" MONO ARCUS
9" MONO TVS
LG
LG 15" SW575N (0,28mm/1280x1024_60Hz/OSD)
LG 15" SW 575E (0,28mm/1280x1024/TCO99)
LG 17" SW776N (0,27mm/1280x1024_60Hz)
LG 17" SW77M (0,28mm/1280x1024_60Hz/głośniki)
LG 17" SW775FT FLATRON (0,24mm/1280x1024_60Hz/OSD/TCO99)
LG 17" SW774FT FLATRON (0,24mm/1280x1024_60Hz)
LG 17" SW776FM FLATRON (0,24mm/1280x1024_60Hz/głośniki)
LG 19" SW995E (0,26mm/1600x1200_75Hz/OSD/TCO99)
LG 17" SW795FT FLATRON (0,24mm/1600x1200_75Hz/OSD)
LG 17" SW795FT FLATRON+ (0,24mm/1600x1200_75Hz/OSD/TCO99)
LG 19" SW995SU (0,26mm/1600x1200_75Hz/OSD/TCO99/krót.kineak.)
LG 19" SW 915FT PLUS
LG 21" SW221U (0,25mm/1600x1200_90Hz/OSD/TCO99)
LG 15" SW575MS LCD TFT FLATRON
LG 15" SW575LE LCD TFT FLATRON
Samtron
SAMTRON 15" 55E (0,28mm/1024x768_75Hz)
SAMTRON 15" 55B (0,28mm/1280x1024_60Hz/OSD/MPR2)
SAMTRON 17" 75E (0,26mm/1280x1024)
SAMTRON 19" 95P PLUS (0,26mm/1600x1200)
Samsung
SAMSUNG (MODUŁ USB DO MONITORA) 115
SAMSUNG 15" SM550S (0,28mm/1024x768_75Hz/MPRII) 670
SAMSUNG 17" SM750S (0,27mm/1280x1024_60Hz/TCO99/MPRII) 990
SAMSUNG 17" SM753DF (0,20mm/1280x1024_65Hz/TCO99/płaski) 1300
SAMSUNG 17" SM755DF (0,20mm/1600x1200_66Hz/płaski) 1440
SAMSUNG 17" SM750P (0,26mm/1600x1200_76Hz/TCO99) 1555
SAMSUNG 17" SM700IFT (0,20mm/1600x1200_76Hz/OSD/TCO99/płaski) 1715
SAMSUNG 19" SM900NF (0,20mm/1600x1200_87Hz/TCO99/MPRII) 2770
SAMSUNG 21" 1100P PLUS (0,25mm/1800x1440_75Hz/TCO99) 4425
SAMSUNG 18" 570B LCD (0,297mm/1024x768/TCO99) 4620
SAMSUNG 22" SM1200NF (0,24mm/2048x1536_75/TCO99) 5710
37060
Sony
SONY 15" E100E TRINITRON (0,24mm/1280x1024/TCO99/płaski) 1025
SONY 17" E220E TRINITRON TCO99 1580
SONY 17" G200 TRINITRON (0,24mm/1600x1200/TCO99) 1865
SONY 19" E400 TRINITRON 2285
SONY 19" G400 TRINITRON (0,24mm/1800x1440/TCO99) 3220
SONY 21" E500 TRINITRON (0,24mm/1600x1200/OSD/TCO99/płaski) 4425

### DRUKARKI + przewód pol.

HP
HP Desk Jet 640C 390
HP Desk Jet 840C 525
HP Desk Jet 930C 765
HP Desk Jet 959C (C8428F) 955
HP Desk Jet 970 CXI 1220
HP Office Jet PSC500 (drukarka, skaner stolikowy,kopiarka) 1270
HP Office Jet T85 (drukarka,skaner rolkowy,fax,kopiarka) 1330
HP Desk Jet 980C (C6500A) 1400
HP Desk Jet 990CXI 1580
HP Desk Jet 1125C (A3) 1795
HP Laser Jet 1100 2040
HP Desk Jet 1220C (A3) 2310
HP Laser Jet 1100A kopiarka - drukarka - skaner 2555
OKI
OKIPAGE 8W LITE 1205

### SKANERY

Plustek
PLUSTEK OPTICPRO 1248U+F.READER 345
PLUSTEK OPTICPRO P12+FINEREADER S 365
PLUSTEK OPTICPRO U12B+F.READER 405
PLUSTEK OPTICPRO 12000T+FINEREADE 455
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER 490
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER 600
PLUSTEK OPTICPRO U24+FINEREADER 795
PLUSTEK OPTICPRO UT24+FINEREADER 870
PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER S 1050

### KARTY GRAFICZNE

Palit
VGA PALIT SIS 8MB 6326 AGP 120
PALIT RIVA TNT2 M64 32MB 220
PALIT RIVA TNT2 M64 32MB TV-OUT 260
PALIT GeForce2 MX 32MB 400
PALIT GeForce2 MX 32MB TV-OUT 425
Prolink
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB OEM 245
PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB OEM 425
PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB OEM TV-OUT 460
PROLINK GEFORCE 2 GTS 32MB DDR OEM 705
PROLINK GEFORCE 2 GTS 32MB DDR TV-out OEM 725
PROLINK GEFORCE 2 GTS 64MB DDR TV-out OEM 1055
Creative
CREATIVE GEFORCE 32MB DDRAM TV-OUT OEM 405
CREATIVE GEFORCE2 GTS (NV15) 32MBDDR 1400

### KARTY MUZYCZNE

SOUND BLASTER 128/PCI OEM CT4811 105
SOUND BLASTER LIVE OEM 1024 245
SOUND BLASTER LIVE PLAYER 5.1 OEM 340
SOUND BLASTER LIVE PLATINUM 5.1 BOX 875

### NAGRYWARKI CD-R I CD-RW

LG 8/4/32 OEM (CED-8080B) 500
LG 12/8/32 OEM (CED-8120B) 595
Yamaha
YAMAHA 8/ 8 /24 ATAPI OEM bez oprogr. 835
YAMAHA 16/10/40 ATAPI OEM 1000

### FAXMODEMY

ZOLTRIX MINT 56K VSP PCI (SMART COBRA) OEM 80
ZOLTRIX 56000 VSP PCI SMART COBRA 100
ZOLTRIX 56000 VSP PCI SMART HCF 145
ZOLTRIX 56000 PCMCIA 275
ZOLTRIX 56000 VOICE SP ZEWN. R. 2MB 310

### TUNERY TV

AVER CAPTURE MODEL 103 VCR PILOT+TXT 340
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+PIL 340
AVER CAPTURE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT 345
AVER PHONE MODEL 103 VCR PILOT+RADIO+TXT 405
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+RADIO+PILOT 405
AVER PHONE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+RADIO 405
AVER JOY ZEWN. 490

### GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE

CREATIVE 4PTSURR OEM (FPS1000) 290
CREATIVE SW DIGITAL 405
CREATIVE OEM (DTT2200) 515
ZESTAW GŁOŚNIKOWY (DTT2200+LIVE PLAYER5.1) 770
CREATIVE DO PLAYSTATION2 (PS2000) 935
CREATIVE DESKTOP THEATRE (2500DIGITAL) 1090
CREATIVE (DTT3500D) 1640

**SKUP UŻYWANYCH KOMPUTERÓW PODZESPOŁÓW MONITORÓW I DRUKAREK**

**!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!**
**!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!**
***!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!***
***!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!***
***!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!***
**!!! Sprzedajemy na RATY !!!**
**!!! Prawie na całą Polskę !!!**

---

# planet manga

漫画星

**Planet Manga**
**skr.pocztowa 74**
**00-954 Warszawa 84**
sklep@planetmanga.com.pl

(022) 635 26 67
0 604 82 62 82

**ZANIM ZAMÓWISZ - PRZECZYTAJ !!!**
Do cen należy dodać koszt przesyłki :
1 kaseta/inny produkt = 8zł, każda następna sztuka = 2zł
Obliczoną w ten sposób kwotę prosimy nadać na poczcie pod nasz adres używając czerwonego przekazu ! Na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły oraz numer telefonu ! Czas oczekiwania ok. 30 dni !
Przy zamówieniu kasety i komiksu - wysyłka komiksu gratis !

www.planetmanga.com.pl

Nasze kasety dostępne są również w sieci **EMPIK**, sklepach **ULTIMA** oraz księgarni **www.merlin.com.pl**

**FILMY W POLSKIEJ WERSJI JEZYKOWEJ**

Sailormoon R
39,90

Sailormoon S
39,90

Sailormoon SuperS
39,90

SuperS Special
39,90

**4 x SAILORMOON = 80zł !**
Zamów cztery kasety z "Sailormoon", a za cały komplet zapłacisz jedyne 80zł (bez kosztów wysyłki) !!!

Tenchi in Love 1
44,90

Armitage Polymatrix
44,90

HIT!

Tenchi in Love 2
44,90

SUPER HIT !

Singiel MIYU
29,90

**KOMIKSY PO POLSKU**

## JPFantastica

| | |
|---|---|
| AKIRA Tom 3 | 15,90 |
| AKIRA Tom 4 do 6 | 17,00 |
| AKIRA Tom 7 | 17,00 |
| Aż do nieba Tom 1 do 2 | 5,00 |
| Aż do nieba Tom 3 | 7,90 |
| Czarodziejka z Księżyca 1-7 | 9,60 |
| Czarodziejka z Księżyca 8-14 | 11,90 |
| Czarodziejka z Księżyca 15-18 | 12,90 |
| Dr SLUMP Tom 1 do 7 | 8,90 |
| Dr SLUMP Tom 8 | 8,90 |
| Dragon Ball Tom 1 | 9,90 |
| Dragon Ball Tom 2 (marzec) | 13,00 |
| Fushigi Yuugi Tom 1 do 2 | 15,00 |
| Fushigi Yuugi Tom 3 | 15,00 |
| Hasło brzmi: Sailor V Tom 1-3 | 12,90 |
| Oh!My Goddess Tom 1 do 2 | 14,90 |
| Oh!My Goddess Tom 3 do 6 | 16,00 |
| Oh!My Goddess Tom 7 | 16,00 |
| X-CLAMP Tom 1 do 2 | 12,90 |
| X-CLAMP Tom 3 do 6 | 14,00 |
| X=CLAMP Tom 7 | 14,00 |

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów, a nie całych kompletów serii !!!

**UWAGA**
Anglojęzyczne kasety zamawiajcie na czerwonych przekazach !
Czas realizacji zamówienia około 30 dni !

NOWOŚĆ !

**DragonBall Z: Odcinek specjalny**
Film pełnometrażowy
**Zamów już teraz !!!**

Pełna oferta firm ADVision, AnimEigo oraz Manga Entertainment na

Staoshi Urushihara to zdecydowanie jeden z najlepszych i zarazem najbardziej popularnych rysowników, jakim może się poszczycić obecnie Kraj Kwitnącej Wiśni. Jego prace są niezwykle dopracowane i mają niesamowity wygląd – te sylwetki postaci, otoczenie! To, w jaki sposób on rysuje, budzi prawdziwy podziw! Zresztą, jak sam twierdzi, poświęcił długi czas na dopracowanie swego nie-

*Lepiej żeby tej mangi nie znaleźli u ciebie purytańscy rodzice :)*

samodzielnego dzieła. I tak w roku 1990 ukazał się pierwszy tom „Legend of Lemnear" – dzieła, które bardzo szybko zyskało uznanie wśród fanów gatunku. Głównie ze względu na kunszt ilustracji, ale nie tylko. Warto nadmienić, że Urushihara pracował u boku innego znanego twórcy mangowego, a mianowicie Kenichiego Sonody. Pomagał mu między innymi przy tworzeniu „Bubblegum Crissis". Ale na tym nie koniec, ponieważ Satoshi był także autorem projektów postaci do „Langrissera", swoistego RPG–a na Super Nintendo, a także – choć już później – na PlayStation. Niestety, żadna z tych gier nigdy nie przekroczyła granic Japonii. A wielka szkoda...

Następnie przyszedł czas na mangę „Plastic Little", która to doczekała się nawet wersji animowanej (recenzje tego filmu znajdziecie w drugim wydaniu Manga Roomu). Tytuł ten urósł do rangi niemalże (albo raczej aż) kultowej. Film jest naprawdę świetny – ci co go widzieli z pewnością przyznają mi rację. Kolejnym dziełem Staoshiego było „Chirality", jeszcze jedna wizja niedalekiej przyszłości. Do tej pory wśród polskich mangofili na tę pozycję mogli sobie pozwolić tylko najbardziej zamożni kolekcjonerzy. Na szczęście wydawnictwo J.P. Fantastica wyszło naprzeciw ich oczekiwaniom i po „Plastic Little" postanowiło wypuścić na nasz rynek także i ten tytuł.

## MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ

„Chirality" przenosi nas w niedaleką przyszłość, kiedy to ludzie muszą walczyć o przetrwanie ze śmiercionośnym pasożytem zwanym GM. Odpowiedzialny za taki stan rzeczy jest globalny komputer o kryptonimie GAJA. Pierwotnie zajmował się kontrolowaniem flory i fauny oraz całego życia na naszej planecie. Niestety, w roku 2022 system przestał funkcjonować prawidłowo i maszyna, kontrolująca całą naszą planetę, oszalała. A że siła, jaką dysponowała, była ogromna, efektem tego były liczne zniszczenia miast, a nawet całych kontynentów. Jakby było tego mało, oś obrotu naszej Błękitnej Planety zmieniła się o 12 stopni. Ale powodując te zniszczenia, GAJA uszkodziła także siebie. Musiała więc rozpocząć proces odbudowy. I tu wła-

**Wydawca PL - J.P. Fantastica**
Na produkt składają się 2 książki:
manga po polsku - 172 strony, w tym 8 kolorowych
manga po japońsku z tłumaczeniami onomatopei
3 kolorowe pocztówki
Cena 30 zł + koszty przesyłki
*www.jpf.com.pl*

Numer egzemplarza
001783
Volume number

15

śnie do pomocy stworzyła sobie GM–y, które wkrótce stały się największym zagrożeniem dla mieszkańców Ziemi.

Ludzie mają ciężki żywot, z trudem odpierają ataki pasożytów.

wego wydania „Chirality", którą to mangę możemy teraz czytać w wersji polskiej. Gorąco ją polecam. Dlaczego? Po pierwsze – wyszła ona spod ręki Satoshiego Urushihary, jednego z moich ulubionych rysowników. Jego kreska jest po prostu N–I–E–S–A–M–O–W–I–T–A! Wszystko jest dopracowane do najmniejszych szczegółów i dzięki temu ogląda się to z prawdziwą przyjemnością. W dodatku Satoshi bardzo lubi rysować płeć piękną i z tego to powodu w jego dziełach postacie kobiece grają zazwyczaj

drugi powinien być lada dzień. Poziom wydania jest znakomity pod każdym względem, a oglądanie kolejnych stron to sama radość dla oczu każdego fana japońskiej kreski. Aby nie przeciągać dodam tylko tyle: Polecam!

***Konsolite***

# CHIRALITY

## TO THE PROMESED LAND

***Wydawnictwo J.P. Fantastica jest na polskim rynku mangowym niekwestionowanym liderem. Ostatnio zaoferowała nam kolejne dzieło Staoshiego Urushihary. W sumie zamiast recenzji wystarczyłoby jedno zdanie: idź kupić „Chirality" – jest warte swojej ceny!***

GM–y są dosłownie wszędzie, a ich pojawienie się zawsze oznacza to samo – śmierć. Jednak „Matka" – komputer, który niegdyś kontrolował GAJĘ, tworzy obrońcę ludzkości – młodą kobietę imieniem Caroll, która ma zmodyfikowany kod genetyczny. W dziele ratowania świata pomoże jej młoda dziewczyna Shiori, jej brat oraz młoda pani lekarz o imieniu Patty.

### TERAZ POLSKA

Tak pokrótce przedstawia się wstęp do przeszło 170–stronico-

pierwsze skrzypce. Po drugie – fabuła. Wprawdzie patent z przerażającą wizją przeszłości jest oklepany, ale ta historyjka jest naprawdę interesująca. Czytając kolejne strony, bardzo szybko oswajamy się z bohaterami i z czystą przyjemnością śledzimy ich losy. Nie zabrakło tu standardowych przesłań, jakie niosą tego typu produkcje. Mamy odwagę, strach, smutek, poświęcenie lekkie akcenty humorystyczne oraz odrobinę pikanterii w postaci scen lekko erotycznych (dlatego na okładce widnieje cyfra 15). Po trzecie – „Chirality" zostało w wydane w naszym pięknym kraju. A to jest chyba największa zaleta tego tytułu! Poziom wydania budzi podziw. Dobrej jakości papier, spora liczba stron – dzięki czemu w jednej książeczce zmieściło się sześć tomów. Przeszło osiem

stron galerii. Do tego należy doliczyć kilka ładnych pocztówek oraz oddzielną książeczkę z tłumaczeniem onomatopei (mamy więc wydawnictwo dwujęzyczne – przyp. red.). Wszystko jest oczywiście w oryginalnym układzie, czyli całość czytamy od tyłu. Nie muszę chyba dodawać, że tłumaczenie jest na najwyższym poziomie.

Osobiście uważam, że „Chirality" to najlepsza manga na naszym rynku – zaraz oczywiście po „Dr. Slumpie" (humor, humor i jeszcze raz humor) i „Plastic Little" (Urushihara!). W chwili gdy piszę te słowa, jest już dostępny pierwszy tom, natomiast

# Co Ty wiesz o wypiekaniu?

**W SPRZEDAŻY JUŻ W MARCU W SUPER CENIE 79,90 ZŁOTYCH!**

Pokaż wszystkim, że Twoi kucharze mają nie tylko fantazję, ale i dobry smak.

Ach te metropolie i ich słynne budowle. Zawsze w ramach relaksu możesz po prostu podziwiać widoki.

Grupka niesfornej młodzieży odwiedziła lokal konkurencji. Oj, co za pech!

## pizza connection 2

Kontynuacja gry Pizza Syndicate

Zbuduj sieć pizzerii w 10 wielkich miastach świata.

Rio de Janeiro

Życie wielkiej metropolii i jej mieszkańców. Zasada jest stara i prosta: przez brzuch do portfela.

Negocjacje z użyciem mocnych argumentów zawsze były modne we włoskim środowisku.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

*Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce*

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SOFTWARE 2000

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 SOFTWARE 2000. Wszelkie prawa zastrzżone. SOFTWARE 2000 i Pizza Connections są zastrzeżonymi znakami handlowymi SOFTWARE 2000.